PCGAME PARADE N. 51 - APRILE 1997 - L. 14.900

PC GAME PARADE

New look

Interstate '76™

Recensito il nuovo capolavoro dell'Activision

Need for Speed II

Tutti i dettagli all'interno



Sub-Culture: a spasso con la Virgin per gli abissi marini

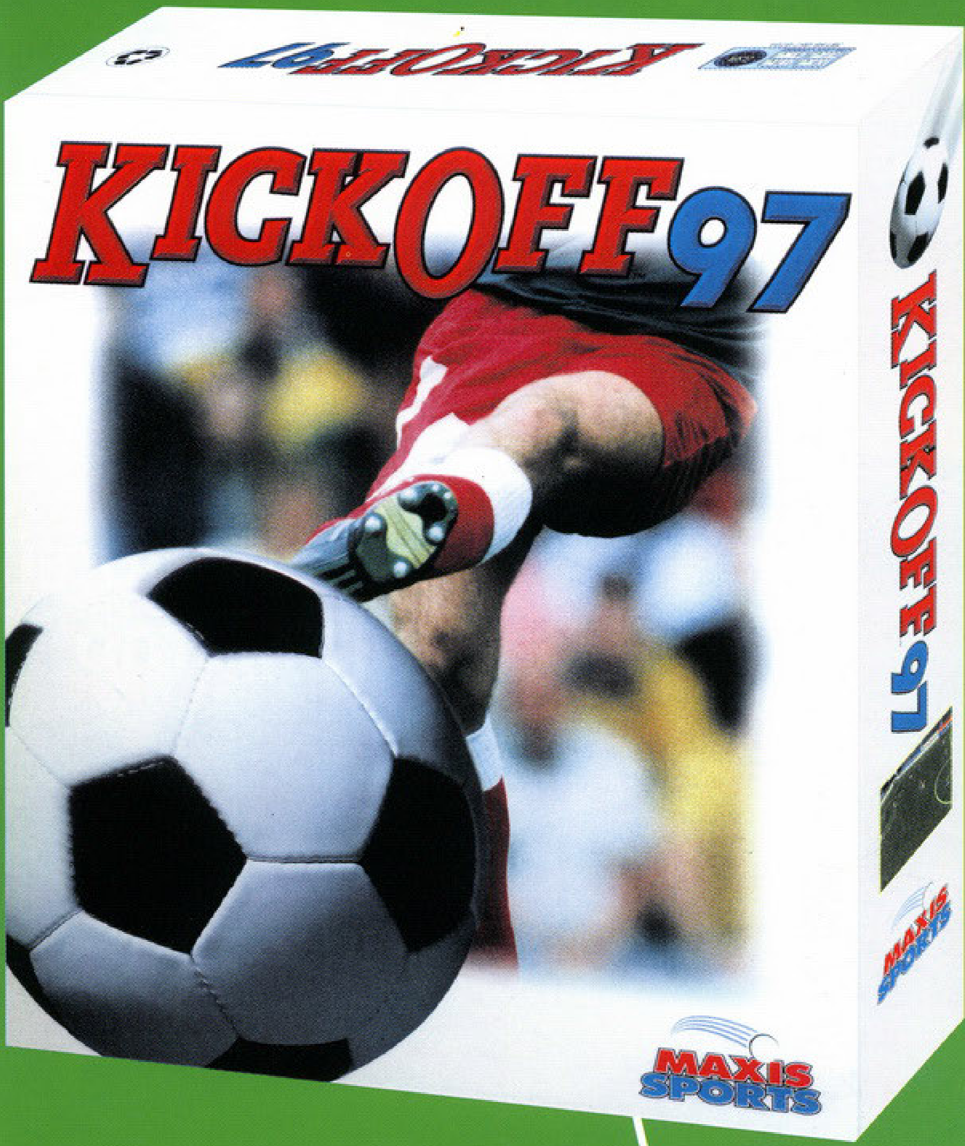
F1: la prima killer application per 3Dfx

Riot: botte da orbi dalla Psygnosis

Kick Off '97: palla al centro per la Maxis

E inoltre: Die Hard Trilogy, Incredible Hulk, Sonic & Knuckles, Robotron X, The Crow, Axelerator e molto altro ancora

SCENDI IN CAMPO E VINCI!!









KICKOFF 97

- UTILIZZO DEL MOTION CAPTURE CON GIOCATORI PROFESSIONISTI COME PATRICK VIERA, DAVID SEAMAN E IAN WRIGHT
- POSSIBILITÀ DI CREARE LE PROPRIE SQUADRE PERSONALI, UTILIZZARE QUELLE DI CAMPIONATO O QUELLE INTERNAZIONALI
- NUOVE ROUTINE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA BRAVURA E I VOSTRI NERVI...
- ACTION REPLAY E SALVATAGGIO VELOCE PER IMMORTALARE I MOMENTI D'ORO DELLA TUA SQUADRA.
- 3 DIVERSI TIPI DI STADIO, 307 SQUADRE, 5200 GIOCATORI E TUTTI I NUMERI PER ESSERE CONSIDERATO IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO DELLA STORIA

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o comp.
- Joystick o Joypad

MANUALE IN ITALIANO

PC CD ROM

KAPPA: voto 930
PC GAME PARADE: voto 87%

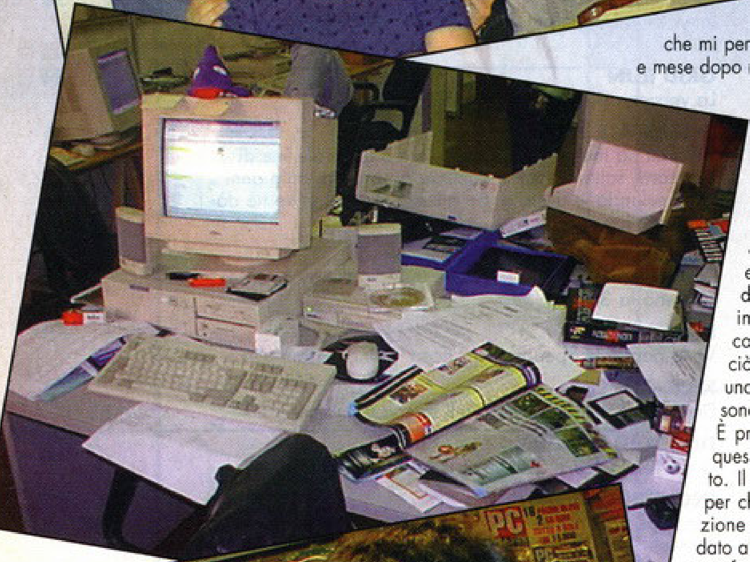
MAXIS SPORTS ANCO

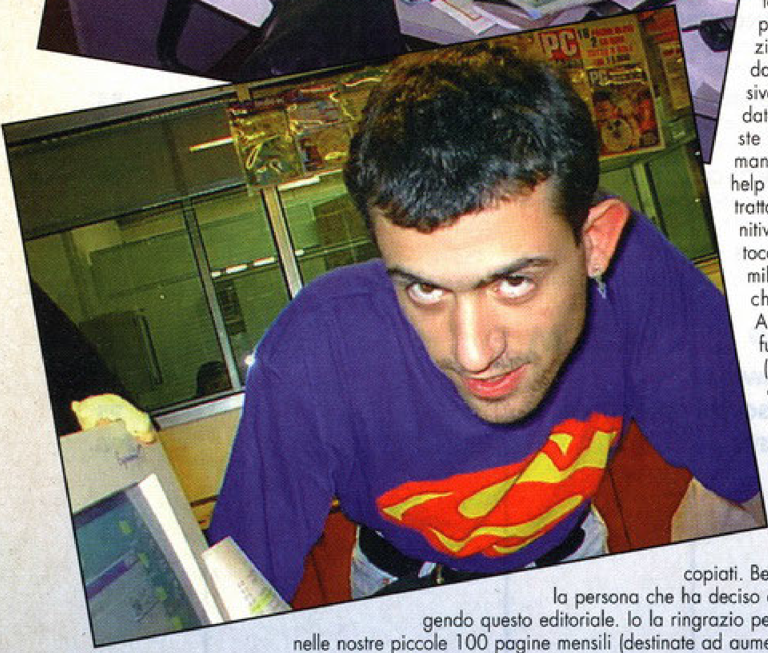
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399







LEGGI!

Un ordine imperativo? No, non mi permetterei mai, il titolo di questo editoriale è tale solo per una ragione: la mia solita raccolta di pensieri e deliri di fine numero desidero che questa volta venga letta da chiunque abbia sborsato 14.900 lire...

Voi direte perché? Io vi rispondo che è il momento di chiarire determinati punti inerenti all'andamento della vostra rivista. Quando PC Game Parade è finita nelle mie mani avevo un sogno: un sogno che mi permette giorno dopo giorno, settimana dopo settimana e mese dopo mese di andare avanti e credere in quello che faccio cercando di fornire a tutti voi un tot d'informazioni indispensabili e utili per tenervi informati garantendovi allo stesso tempo quella qualità e quell'entusiasmo che necessariamente deve esserci in una rivista come la nostra.

Stiamo lottando per avere in mano un canale d'informazione il più indipendente possibile, non commerciale e utile: i risultati cominciano a vedersi, ed è normale. Ma come vi avevo promesso all'inizio di questa avventura chiamata PC Game Parade non intendiamo sederci sugli allori e pensiamo sempre e comunque a nuovi metodi per migliorare la qualità di ciò che, dopotutto, detto in maniera brutale, non solo è una fonte di guadagno, ma anche di gratificazione personale.

È proprio per questo motivo che sin dalla copertina di questo mese dovreste aver percepito aria di cambiamento. Il bollino "new look" creato in extremis da Lele (che per chi non lo sapesse è il nostro grafico) ha una motivazione di esistere: nel maggio dell'anno scorso abbiamo dato alla rivista un'impostazione totalmente diversa, aggressiva forse, ma quantunque funzionale e ampiamente collaudata per garantire informazione a livello editoriale (non esiste al momento infatti nessun'altra rivista italiana che in maniera chiarificatrice e competente vi indica alternative, help spicci chiarificatori e comprovanti del fatto che il gioco trattato sia stato provato effettivamente nella sua versione definitiva, e box di approfondimento che cercano di dare quel tocco descrittivo in più che a volte può sfuggire all'interno di mille parole messe in fila una dietro l'altra) e piacere all'occhio che sfoglia solo distrattamente le nostre pagine. Abbiamo altresì creato una rete di contatti mondiale che funziona e garantisce un'informazione rapida e tempestiva (tempi editoriali permettendo) su tutto ciò che è videogioco (un esempio su tutti è stato MDK il mese scorso!). In un impeto di feroce e violenta immodestia ribadisco che la qualità non è un'opzione per noi e sebbene a volte abbiamo commesso degli errori di valutazione, non abbiamo mai negato di averlo fatto (l'esempio più lampante è forse quello di Toonstruck, per il quale la votazione è stata un filino alta a causa forse di troppo entusiasmo da parte del redattore). Adesso siamo stati copiati. Bene, questo mi lusinga, e sono sicuro in cuor mio che quella persona che ha deciso di "clonare" parte della nostra impostazione ora stia leggendo questo editoriale. Io la ringrazio per averci copiato: è un'ulteriore prova di quanto valiamo, nelle nostre piccole 100 pagine mensili (destinate ad aumentare, datemi ancora un paio di numeri!!!). Ma veniamo a noi e a questi cambiamenti che stiamo per effettuare, per ora solo a livello grafico: Lele (sempre quello di prima) ha cercato di ripulire un po' tutta la grafica togliendo alcuni elementi grossolani sostituendoli con altri, questo mese è un assaggio, la rivoluzione seguirà dopo (nuove rubriche sono in arrivo). Per ciò che riguarda i contenuti questo mese devo ammettere di essere stato in difficoltà a causa del periodo non troppo florido, ma comunque ritengo che le energie concetrate su un numero minore di titoli recensiti abbiano comunque dato degli insperati frutti: la recensione di Formula 1 della Psygnosis, redatta da un nostro nuovo collaboratore, penso vi piacerà. Il soggetto della copertina di questo mese (Interstate 76) avrebbe dovuto essere inizialmente Need For Speed 2 o Moto Racer. Abbiamo ricevuto due versioni pressoché complete di entrambi i prodotti, ma la Electronic Arts ci ha richiesto espressamente di aspettare in quanto non ancora recensibili (se quindi doveste trovare recensioni da altre parti fate pure due conti!). Per questo troverete due grossi Work in Progress di quattro pagine dedicati a questi due giochi, ma non finisce qui! Siamo riusciti ad avere del materiale su Sub Culture, il nuovo gioco dei Criterion Studios che pare essere una vera bomba. Interstate 76 stesso, grande prodotto che mi ha completamente colto sbalordito, Kick Off 97, carino ma non eccelso. Insomma, anche questo mese il numero è finito... godetevelo tutto d'un fiato e come sempre v'invito a scrivere, criticare e fare sentire la vostra voce...

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

sommario

WORK IN PROGRESS

REPORTAGE

TEST

PC HOME

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Hanno collaborato: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Dark Schneider, Emanuele Scichilone

SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
IMPAGINAZIONE: Stefania Gaia Paltrinieri
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli

DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano

N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media

Amici come prima

Mi permetto di trarre ispirazione per questa introduzione della posta da una delle più belle canzoni dello scorso Festival di San Remo. Indubbiamente Paola e Chiara sono due bellissime e simpaticissime ragazze, ma il fatto sorprendente è che la canzone in questione ("Amici come prima") parla di un "due di picche" ed essendo io un esperto di questioni sentimentali a finale tragico ho voluto fare di questo brano la colonna sonora della posta. Non vi preoccupate, non mi sto trasformando in un piccolo emulo di Stefano Gradi, semplicemente volevo fare un po' di pubblicità a Paola e Chiara, grandi amiche d'infanzia del sottoscritto. Una cosa vera invece è che nessuno in Italia ha ancora capito quale delle due sia Chiara e quale Paola, ma in fondo ha poca importanza tanto si vestono uguale, parlano uguale e cantano uguale, anzi sono sicuro che neanche i loro genitori riescono a distinguerle e per comodità le chiamano semplicemente "bambine". Forse qualcuno a questo punto si starà chiedendo cosa mi sono bevuto prima di mettermi a scrivere. Beh, se solo me lo ricordassi sarei felice di dirvelo! Prima di lasciarvi alle lettere di questo mese, vorrei ringraziarvi per i complimenti ricevuti per la gestione di questa rubrica, ma visto che sono tutti positivi non penso che rispecchino esattamente la realtà quindi prego chiunque pensi che io sia un idiota di farsi sentire ed esprimere la sua opinione. A sostegno di questa ultima ipotesi vi prego di osservare la foto in queste pagine che ritrae il sottoscritto, BDM, Stefano Gradi, Alessandro Debolezza e Andrea "Palo" Simula nelle nostre tenute di lavoro abituali. Buona lettura.

A CURA DI KARIM DE MARTINO

get ready

Il "pacco" è in agguato

Ciao...
Sono un vostro nuovo lettore che ha acquistato la rivista più che altro per curiosità.
Prima di proseguire però mi classificherò come utente: ho trent'anni di vita e diciotto (circa) di gioco, escludendo Atari ed Intellevision. Lavoro e quindi mi posso permettere giochi originali. I miei acquisti si dirigono tutti nei settori giochi di ruolo e strategico. Ma veniamo al dunque. Recarsi in edicola è stato il primo passo. E qui iniziano i dilemmi! Ma è vero che non vendete la rivista senza il CD-ROM? Spero che l'edicolante si sia sbagliato (tanto per farmi sborsare 15.000-100), ma se la verità fosse questa sarebbe una scelta dubbia anche se coraggiosa (poi ti spiego il perché). Ma veniamo alla rivista: in una sola parola direi "buona", ma non ottima (anche se è vicina). L'ho letta quasi completamente e nonostante non sia giusto criticare dopo aver visto solo un numero (sicuramente molto tempo fa un numero avrò provato a comprarlo, ma probabilmente con scarsa soddisfazione) proverò a dirvi quelle che sono le mie impressioni. I contenuti sembrano scritti da giovani hacker (nel senso buono del termine). Mi piace il coraggio che c'è nella rivista, a prescindere se porta a risultati buoni o meno. Mi piacciono le idee originali (come quella dell'opinione aggiuntiva, anche se nel numero di febbraio ne ho cercata una invano) e l'onestà di fondo nel descrivere i prodotti anche se a volte condita da un po' di distrazione. Prendiamo un esempio: la recensione di Diablo. La descrizione del prodotto la trovo ottima e veritiera. Però trovo una certa ingenuità nel cercare i difetti al prodotto; ne vengono rilevati due di natura grafica, che a dire il vero sarebbero solo abbellimenti visivi (in un gioco che dal lato grafico è già molto bello). La verità è che l'unico difetto di Diablo è la poca interazione con i PnG (Personaggi non Giocanti, NdKDM) e soprattutto lo scarso numero di quests. Ed è un difetto imperdonabile (pur rimanendo Diablo un MUST), perché dal punto di vista della programmazione creare (ad esempio) un altro livello di PnG sarebbe stato possibilissimo (in termini tecnici) e nemmeno tanto costoso (in termini di ore/uomo). Diablo è pur sempre un GdR! Nella recensione questo viene solo sfiorato; sarà che io l'ho visto con gli occhi da giocatore di GdR, ma a me sembra un aspetto fondamentale. Mah! Ho parlato di Diablo (e non me ne voglia SHIN che ammiro dai tempi di TGM per le sue recensioni e/o soluzioni) perché è il prodotto che conosco meglio tra quelli recensiti.
Ma tutto questo si bilancia (come già detto) con idee semplici e meravigliose: la fotografia, a pag. 94, di Tomb Raider racchiude quella che è una logica di descrizione che a me piace: eccoti la differenza sotto gli occhi! Eppure nella descrizione delle schede di altre riviste (anche non di videogiochi) un'idea così semplice nemmeno è stata presa in considerazione. Bravi!
Buoni gli articoli; mi è piaciuto particolarmente "Addio 486", che condivido anche se ho poca speranza. Buona anche la sezione dedicata alla posta e quella delle news. Insomma... KDM scrive bene, senza fronzoli. Ma veniamo alle note più dolenti. Non che ve ne siano molte, solo due ed inizierei da quella a cui va messa subito una "toppa". L'impaginazione: alcune pagine sono quasi illeggibili! E ti dico pure quali: 18, 20, 42 (la grafica invade addirittura il testo), 57.
Altre hanno colori accostati male, altre un cattivo sfondo per stampare in chiaro. La stampa peggiora la situazione. Per farla breve, alcune si leggono male. Poi alcuni sfondi sono di dubbio gusto, guarda le pagine 90-91 a titolo di esempio dove vi sono pixel grossi e brutti. Cercate di curare anche l'aspetto grafico, che farebbe fare alla rivista un buon salto di qualità. L'altra questione riguarda il prezzo di copertina ed il CD-ROM. Il primo impatto è stato più che negativo. Odio i CD-ROM allegati, che, nella maggioranza dei casi, sono roba da pattumiera. Odio sborsare ogni mese 15.000 per avere software che posso scaricare liberamente dalla rete (ed il mercato va in quella direzione, come dimostra l'incremento costante di utenti Internet). Però debbo ammettere che ha delle buone idee sopra, prima fra tutte l'inserimento di patch o dei trucchi (ma questi ultimi vanno meglio sviluppati). Ma anche l'interfaccia denota una voglia di far bene. Sì, a malincuore, debbo ammettere che mi è piaciuto. E il pensiero che mi ha colto davanti l'edicola (ecco il solito "pacco") si è quasi dissolto. Vi state impegnando e si vede. Probabilmente comprerò ancora qualche numero, tanto per vedere come ve la cavate, se riuscirete ad uscire dal bozzolo per imporvi tra le Star del settore (che poi a dire il vero, per ora, sono solo due). Del resto vi manca qualche ritocco e un po' di fama.

Gianluca "the darkelf"

Grazie per la lunga lettera che ho deciso di pubblicare praticamente inalterata. Innanzi tutto vorrei spiegarti perché PC Game Parade non esce senza CD-ROM. La rivista è nata cinque anni fa ed era al tempo una delle poche pubblicazioni per PC con dischetto allegato. Poi sono venuti i CD-ROM che hanno sostituito i dischetti e a questo punto ci siamo chiesti se valesse la pena di fare una versione senza niente ed una con CD. Alla fine abbiamo optato per la sola versione CD in quanto PC Game Parade è sempre esistita possedendo due animi ben distinti, quello cartaceo e quello digitale, quindi sopprimere uno dei due ci è sembrato ingiusto. Con questa decisione ci siamo sicuramente giocati una parte di potenziali lettori che come te non amano spendere 15.000 per un prodotto confezionato, ma siamo diversi dalle altre riviste in quanto il nostro CD non è solo un allegato che giustifica un prezzo più elevato bensì parte integrante della rivista. Sorvolo sulle critiche poste a Shin per l'articolo su Diablo perché se riesco farò rispondere direttamente lui. La questione delle pagine illeggibili invece è piuttosto seria e purtroppo non ho la minima idea di cosa risponderti... effettivamente non si leggono, ma piuttosto che dare la colpa a qualcuno conviene trarre le dovute considerazioni per fare in modo che la prossima volta l'errore non si ripeta (stiamo migliorando la grafica abbi fede, gli errori vengono fatti per essere in futuro evitati. O almeno ci si prova. NdBDM). Spero comunque che da oggi in poi continuerai a seguirci e ti prometto che faremo del nostro meglio per migliorarci ulteriormente.

Non facciamo nomi...

Mitica redazione di PC Game Parade mi chiamo Alessandro e sono un vostro assiduo ed accanito lettore da circa un anno. Volevo farvi i miei più sinceri complimenti perché avete trasformato dei fogli freddi ed incolori in pagine coinvolgenti e divertenti. Il CD-ROM è sempre succoso di novità (sia demo sia utility) e gli articoli sono molto divertenti e ben fatti. Sebbene i progressi siano stati tanti e continuano ad esserci ogni volta, penso che qualche consiglio e qualche piccola critica non vi dispiacerà. Tanti anni fa comprai il mio primo CD, uno splendente 2X a molla!!! Da allora ho riempito la casa di riviste (sempre con CD-ROM allegato) e svuotato il portafogli. Ormai quindi mi posso considerare un esperto e posso perciò affermare che due riviste prevalgono nettamente su tutte le altre: PC Game Parade e...lo dico o non lo dico?... diciamolo...TGM. Comincio già 10 giorni prima della data di uscita ad andare in edicola ed incavolarmi nel non trovarle...ma questi sono problemi miei e non vi voglio tediare. Ammettiamolo, le due testate sono impostate in modo molto simile ed entrambe hanno pregi e difetti. PC Game Parade vanta, a mio parere, una maggiore spontaneità ed entusiasmo nelle recensioni: sono infatti quasi sempre divertenti e ben fatte. La qualità del CD è analoga, ma purtroppo il limitatissimo numero di pagine cade a vostro sfavore (95 pagine del numero di febbraio sono proprio pochine) (ora siamo a 116! Fra un paio di mesi chissà... NdBDM). Quindi sebbene io mi diverta di più a leggere PC Game Parade ritengo che TGM sia ancora leggermente superiore quanto meno per la quantità e la varietà degli argomenti (lo so... la quantità non è sinonimo di qualità, però...).Come scusante avete la relativa giovinezza della rivista mentre TGM vanta anni ed anni di consolidamento. Bene, dopo questo lungo preambolo andiamo al punto clou di questa interminabile mail... visto che tutte e due le riviste sono ottime cercate di non darvi sempre addosso su ogni recensione in quanto come al solito chi ci rimette è il lettore che spende i soldi per comprare i giochi. Dico questo perché mi sono irritato nel leggere la vostra recensione di POWER F1. Tale simulatore di guida (essendo io un fanatico) l'ho comprato a "scatola chiusa" senza aver letto nessuna recensione. Dopo un po' di sconforto, abituatomi allo stile molto arcade, mi sono divertito molto... questo è un giudizio personale ma voi dovete essere obiettivi. Mi spiego: sebbene qualcuno gli abbia dato troppo il vostro 83 è probabilmente troppo basso... o meglio, un 83 ci può anche stare ma tale

MAILBOX

voto mi è sembrato più scaturito dal volere andare controtendenza piuttosto che dal gioco vero e proprio. Questo non mi è assolutamente piaciuto ed immagino il povero ragazzino con le 100.000 lire risparmiate in anni ed anni di rinunce che non sa più cosa comprare. Quindi attenzione, non siate invidiosi se altri sono riusciti a recensire POWER F1 25 giorni prima di voi e cercate di essere obiettivi come sempre. Altra cosa, non ho capito il 90 di NBA'97. Secondo il ragionamento di DIEGO COSSETTA è troppo facile prendere un bel voto quando ci sono tutte le premesse per averlo. Quindi secondo lui, io che ho studiato (farmacia) come un matto per 5 anni ottenendo una media di 28, mi devo laureare con solo 90 perché adesso è troppo facile poter prendere il massimo o quasi?
Ultimo argomento e poi non vi rompo più...nell'editoriale di febbraio incentivate i ragazzi a scrivervi per potere collaborare con voi...io non sono di Milano ma di Bologna, posso fare lo stesso qualche cosa per voi? Sappiate che sono un grande appassionato anche di hardware... ora vi saluto (finalmente direte voi).

Alessandro Brintazzoli

Cominciamo con le risposte:
come scusante "ufficiale" alla questione del voto ti posso dire che i nostri parametri di giudizio sono differenti e quindi un 83 su PC Game Parade è comunque da considerare un voto dignitoso. D'altra parte lo spirito che anima la recensione mi sembra più che altro derivato da una delusione rispetto alle aspettative che si erano venute a creare su POWER F1 e dalla risposta moooolto negativa dei newsgroup Internet a proposito del gioco in se stesso. Tutti i ragazzi che l'avevano acquistato hanno mandato messaggi su it.comp.giochi in cui criticavano fortemente il prodotto e probabilmente il sempre vigile Stefano Gradi si è lasciato un tantino influenzare nel suo giudizio.
A proposito di NBA'97 devo dire che il voto mi ha sorpreso non tanto perché basso, bensì perché non proporzionato a quello di NHL'97 sempre della EA che si è addirittura aggiudicato il bollino di Classico! Questo solo per farvi capire ancora una volta come la soggettività sia un elemento predominante e inevitabilmente presente all'interno di una qualsivoglia redazione.

Il punto di BDM:

Questa lettera effettivamente fa riflettere. Indubbiamente posso darti ragione su determinate argomentazioni, ma permettimi di dissentire sul discorso inerente al rapporto con il nostro concorrente. Come esempio voglio proprio prendere Power F1: ho avuto modo di vedere il gioco in fase di sviluppo molto tempo prima che chiunque cominciasse a parlarne, e già a quel tempo la mia reazione non fu entusiastica. Quando il prodotto finito è giunto in redazione sono stato costretto a spostarlo sul numero immediatamente successivo per problemi di spazio. Ma la mia scelta di rinviare l'articolo è stata determinata soprattutto dal valore effettivo del prodotto il quale, per quanto divertente (e quindi meritevole del suo 83), non era assolutamente un qualcosa d'imperdibile. Per ciò che riguarda il "darci addosso" ti assicuro che non c'è la volontà di tirare frecciatine più o meno dirette, bensì come tu stesso dici, quando due riviste sono in un qualche modo simili è inevitabile fare paragoni. La divergenza di idee di due redattori che scrivono per due riviste simili (ma solo per certi versi) e concorrenti è quindi in questo frangente particolarmente accentuata.
Per ciò che riguarda il discorso invidia ti assicuro che qui hai preso proprio una cantonata, non me ne volere, ma qui non invidiamo proprio nessuno, non perché ci crediamo chissachì, ma solo perché la nostra volontà è solo quella di seguire la nostra strada e la nostra linea editoriale cercando di soddisfare le esigenza del maggior numero di lettori possibile.
Sperando di essere stato il più chiaro possibile mi congedo tornando nel mio cantuccio...

Slurp slurp

Galattica redazione di PC Game Parade, chi vi scrive e un affezionatissimo lettore (nonché abbonato) della vostra/nostra stupenda rivista (e non è una lecchinata, credetemi!) Ma vengo al sodo.
1) Potreste aumentare il numero di pagine su PCGP, almeno 130/140, ed inserire anche qualche inserto pubblicitario mensile di "aggiornamento dei computer"?
2) Eliminate senza esitare l'HELP nelle recensioni; già gli ultimi giochi sono di per sé facili da terminare, figuriamoci se ci date l'aiuto nella recensione. No! E poi per gli aiuti c'è l'angolo del Ministry of Game! Non vi pare?
3) Nell'angolo OPINIONE, nei TEST, oltre alle barre grafica/sonoro/giocabilità perché non inserite anche longevità e interattività? La recensione sarebbe più completa.
Per il resto è tutto OK, la rivista è ASSOLUTAMENTE la MIGLIORE sul mercato!!!
Secondo Voi, nelle segretissime viscere della Lucas Arts, esiste un progetto di un'avventura grafica di tipo "Kolossal", (non come i "film interattivi", perché di interattivo hanno solo la confezione!) ma qualcosa che abbia ugualmente grafica avanzata, che allo stesso tempo faccia gridare al miracolo!. Qualcosa che faccia scrivere a qualsiasi rivista del settore: "E' iniziata una nuova era per le avventure grafiche". Qualcosa di veramente al di sopra di Broken Sword o di Toonstruck. Un saluto a tutta la redazione, bye!

Marco "Guybrush" '75

Le lettere divise per punti mi fanno impazzire dalla gioia perché non devo scervellarmi a legare insieme le risposte e posso dedicarmi con maggiore attenzione a inventare nuove divertenti gag come questa! Ma ecco le risposte:
1) A dire il vero vorremmo aumentare il numero di pagine a 250 e per fare questo stiamo cercando un finanziatore. Probabilmente sarà una catena di negozi di rubinetteria che però vorrà inserire il suo catalogo di 80 pagine all'interno di PC Game Parade, oppure ci imporrà di recensire l'ultima sua linea di sanitari e di dare tutti voti al di sopra del 98%. Polemica? Delirio? Giudicate voi!
2) Qui ti devo contraddire: hai frainteso completamente lo scopo dei box HELP. Malgrado il loro nome possa trarre in inganno essi non sono stati concepiti dalla vulcanica mente del BDM per fornire aiuti sui giochi, ma bensì per dare al recensore di turno la possibilità di raccontare i fatti propri, soprattutto quelli spiacevoli, scandalosi e commoventi in modo da aiutare il lettore a capire veramente l'anima di questi personaggi. Che poi essi stessi non abbiano capito questa cosa apparentemente così semplice sono solo fatti loro e comunque se la cosa ti da fastidio ti consiglio di ritagliare il cartoncino che viene regalato con la rivista (o forse è la rivista che viene regalata a chi compera il cartoncino?!), di tagliarlo in tanti piccoli pezzi rettangolari e di appiccicarli sui box di HELP in modo da coprirli completamente e levarti così la tentazione di leggerli.
3) Pensa che io avevo proposto 23 differenti criteri di valutazione tra cui estetica della confezione, leggibilità del manuale, risonanza del nome, utilizzo dello pseudo-codice, ottimizzazione delle routine e simpatia del negoziante che mi ha venduto il gioco senza spiegarmi che per utilizzarlo dovevo prima levarlo dalla confezione! Scherzi a parte, i criteri di valutazione sono solo tre perché sono quelli essenziali e che a nostro avviso riassumo senza divagazioni la valutazione di un prodotto.
4) Non mi hai fatto la domanda, ma ti rispondo ugualmente perché oramai ho preso il ritmo. Alberto Falchi non è in alcun modo imparentato con Anna Falchi e questo si può capire facilmente guardandolo in faccia. Sfortunatamente quando è venuto da noi a lavorare credevamo che fosse un cugino della formosa attrice\conduttrice e quando abbiamo scoperto che non era vero era troppo tardi per levarcelo di torno.
Ti saluto indossando la mia maglietta con scritto sopra "Ho battuto il maestro di spade" e invitandoti a riflettere sulle conseguenze cosmiche che porterà l'uscita di Monkey Island III... altro che avventura definitiva, qui stiamo parlando di un vero e proprio culto!

Scrivete a:

PC GAME PARADE MAILBOX
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

Posta in sciroppo

Dopo la posta in pillole ecco a voi questa nuova versione della posta breve, ovvero lo spazio dedicato a tutte le lettere interessanti che non hanno trovato posto nella rubrica.
Iniziamo con Angelo Pozzi, un nostro abbonato molto fortunato che riceve la rivista con un ritardo cronico di 25/30 giorni e per di più spesso il CD è danneggiato. Purtroppo non sei l'unico a lamentare questo problema, pensa che a me arriva a casa Playboy aperto e senza il mega poster centrale! Scherzi a parte, ho provveduto a sollecitare l'ufficio abbonamenti affinché queste cose non capitino più e mi hanno dato parola di boy-scout che faranno il possibile per migliorare il servizio.
Enrico Balestri mi chiede invece perché non facciamo un articolo che riassuma la situazione di tutte le software house esistenti, fornendo informazioni sulla storia, i personaggi di spicco e i principali titoli di ognuna. Non escludo che una cosa del genere possa vedere la luce in uno dei numeri estivi, ma come tu stesso osservi nella lettera il mercato è in continua evoluzione e l'unico modo per tenersi aggiornati è leggere PC Game Parade e in particolare la rubrica delle News.
Concludiamo con Federico Fissore che vorrebbe trovare sulle nostre pagine web anche le soluzioni dei giochi e i trucchi. La risposta più ovvia che posso darti è che si suppone che chi visiti il nostro sito sia anche un nostro lettore e per quanto riguarda i trucchi si possono trovare tutti i mesi sul CD-ROM. Le soluzioni su CD invece vengono cambiate ogni mese, ma come già è successo ogni tre/quattro mesi inseriremo anche le soluzioni dei mesi precedenti, una specie di raccolta per chi si è perso qualche numero o preferisce avere le soluzioni tutte su un unico CD.
Anche questo mese è tutto, ciriciao gente!

posta tecnica

Wow, è già il secondo mese che questa rubrica si becca due pagine di spazio!!! No, non sono esigenze redazionali, la verità e che arrivano lettere su lettere…non ho quasi più il tempo di preparare le soluzioni!!! Scherzi a parte vi invito ancora a farvi sentire, a farci capire che ci leggete con attenzione, postate, faxate, mandate messaggi e-mail, frequentate i vari newsgroup italiani. Soprattutto mi raccomando: se l'argomento della vostra lettera è tecnico indirizzatela a ME, capito?? A MEEEE…magari con la dicitura "Posta-Tecnica" e specificando bene i vostri problemi. Sono un po' stufo di lettere del tipo: "Caro impaginatore di PCGP, Windows non funziona cosa faccio?…".

A CURA DI MATTEO PAVESI

Trasferimento del sistema operativo

Carissimo Matteo, dispongo di un PC 133MHZ, 16MB RAM, hd Western Digital da 1GB e hd IBM da 2,1 GB. Ho installato win95 sul disco da 1gb che è attualmente configurato come master del canale IDE primario e vorrei trasferire il sistema operativo sull'hd IBM che attualmente è master del secondario. Mi puoi indicare un metodo sicuro ed efficace?

Simone Beccaria, Viareggio

*Il trasferimento di Win95 da un hd all'altro non è certamente un operazione semplice, e andrebbe eseguita solo da esperti o in caso di reale necessità (quanto hai ragione, ho dovuto fare la stessa cosa poco tempo fa, un incubo! NdBDM). Per lo più è meglio reinstallare win95, operazione più rapida e sicura che permette tra l'altro di fare pulizia, abbandonando la vecchia installazione di win95 sicuramente piena di file non più usati e certamente più "pesante". In ogni modo per chi ha perso le installazioni dei programmi che ha sull'hard disk e per chi non vuole perdere neanche una delle proprie impostazioni suggerisco la sequenza di operazioni che segue. Ricordatevi però che a causa delle delicatezza dell'operazione e delle diverse configurazioni che si possono avere, questo metodo potrebbe anche fallire. Per prima cosa lanciate regedit ed esportate in una directory il file di registro, che contiene tutte le informazioni che Win95 utilizza. Installate e configurate il secondo hard disk come slave del disco. Avviate Win95 e aprite una finestra DOS. Con FDISK partizionate il nuovo hd secondo i vostri bisogni. Riavviate il PC e, da DOS, formattate il nuovo disco con il comando "format d: /s", per renderlo bootable. Con gestione risorse ripulite l'hard disk vecchio da tutti i file che non vi servono: i file *.chk, i file *.tmp, i file *._DD, etc.... Entrate nel Pannello di Controllo, selezionate Installare applicazioni, Disco di ripristino, Crea Disco. Così creerete un disco di ripristino per win95. Disattivate la memoria virtuale, cliccando su Pannello di Controllo, risorse del computer, proprietà, prestazioni, memoria virtuale e selezionate la casella Disattiva Memoria. Riavviate Win95 tenendo premuto il tasto CTRL, affinché non carichi le applicazioni presenti in Esecuzione Automatica. Premete Avvio, selezionate Esegui e digitate il comando XCOPY C:\ D:\ /S /E /H /C /K (per includere rispettivamente le sottodirectory, quelle vuote, i file nascosti, continuare la copia in caso di errore, mantenere gli attributi originali). Dopo che la copia dei file è stata completata spegnete il PC e modificate i jumper degli hd in modo da impostare il nuovo disco come master e il vecchio come slave. Riavviate il PC con il disco di ripristino, entrate nel BIOS e modificate i parametri in modo che i due hd vengano visti correttamente. Avviate fdisk appena potete e rendete attiva (fate attenzione) la partizione 1 del nuovo disco. Riavviate il sistema, e se tutto è andato per il meglio non vi resta che riattivare la memoria virtuale. Se qualcosa non ha funzionato provate a importare con regedit il file di registro che avete esportato all'inizio.*

I computer sono belli perché sono vari

Salve sono Filippo, uno studente straniero di ingegneria elettronica. Da quando sono arrivato qui leggo ogni mese la vostra rivista. Credo che sia la migliore nel settore informatico in tutta l'Italia. La mia storia inizia quattro mesi fa, quando ho comprato un Pentium 100 più tutte le periferiche necessarie per i miei studi. Una settimana dopo l'acquisto del mio computer la scheda sonora si è danneggiata. Sono andato al negozio nel quale ho comprato il mio computer e lì l'hanno cambiata. Io, felice, con la nuova scheda sono tornato a casa ma sfortunatamente la storia non è finita qui. Dopo due mesi cercando di giocare ad un demo sul CD-ROM della vostra rivista la scheda si è bloccata di nuovo. Sono andato al negozio dove me l'hanno cambiata e sono ritornato a casa mia. Nel negozio mi hanno detto che era la prima volta che avevano un problema con la scheda sonora e che forse io sono molto sfortunato. Tutti nel negozio non potevano credere a quello che era successo. Vorrei dire anche il sintomo che dava la scheda tutte le volte prima di bloccarsi è che il PC non riconosceva la scheda nella sezione PNP. Cosa può essere stato?

Filippo, Ancona

Beh Filippo, il negoziante non ha tutti i torti…ti consiglierei un bel viaggetto a Lourdes. A parte gli scherzi non so proprio cosa dirti (la prossima volta specifica comunque marca e modello della scheda). Penso che il negoziante prima di sostituirti due volte la scheda si sia sincerato che il problema non fosse nel computer. Quindi i casi sono: 1)il negoziante ha comprato un lotto di schede rotte o sfigate e te le sei beccate tutte tu. 2) il tuo computer non funziona bene e quindi la piastra madre non è in grado di rilevare bene la scheda o di farlo funzionare correttamente oppure non sono compatibili tra di loro. 3) lo slot che utilizzi per la scheda, o la piastra madre o il tuo alimentatore sono danneggiati e riescono a danneggiare (magari a causa di qualche scarica o salto di tensione) la tua scheda.
Nota bene che non avendomi dato alcun particolare dettagliato o sparato tre ipotesi abbastanza campate per aria…ciò nonostante potrebbero esserti utili!!!

Aria di spese… ma cosa comprare?

Cara redazione di PCGP sono un vostro appassionato lettore dodicenne (...) lo posseggo un computer 486 DX2 50 MHX dotato oltre al drive per dischetti ad alta densità di un lettore cd-rom 4X, di una scheda audio Sound Blaster 16 bit stereo, 16 MB RAM, 250 MB di memoria libera, scheda video VGA, schermo 17 pollici, DOS e Win 3.11. Confrontando questo sistema con un Pentium 133 di un mio amico mi sono accorto che il mio è un computer terribilmente lento. (No P133??? Ahiahiahiahiahi!!! NdTeo) Considerando che vorrei passare a Win95, quali modifiche potrei apportare per farlo diventare più veloce e potente senza spendere una cifra eccessiva?
E per usare NT che requisiti minimi devo avere?

Davide Benvegnù, Trieste

Mi rendo conto che confrontare un DX2 50 con un P133 deve lasciare un tantino delusi. Purtroppo non è possibile come ho già detto tante volte upgradare un computer come il tuo per raggiungere i livelli di potenza che desideri. Il tuo PC può ancora andar bene per lavori di foglio elettronico o videoscrittura, ma per il resto…Windows 95 necessita almeno 16Mb per funzionare decentemente, ma il vero collo di bottiglia nel tuo PC è rap-

Shut Down Please

Mese zeppo di domande e considerazioni...in moltissimi sono affannati per cercare il sistema migliore di upgrade il proprio Pc. Voi chiedete, PCGP vi risponderà! Anche tutte le vostre considerazione sul futuro dell'informatica e soprattutto dei videogiochi sono benaccetti (come quelli di Marco), ma indirizzateli magari a Karim. Alla prossima!!!

presentato dal bus di trasferimento dei dati (quasi certamente ISA o VESA) che non consente un rapido scambio delle informazioni. Soluzioni come il Pentium Ovedrive sono percorribili ma decisamente sconsigliate. Per ridurre al minimo la spesa, se la tua Ram è del tipo a 72 contatti potresti decidere di cambiare la scheda madre, acquistare un P133 e mantenere il resto delle periferiche (hard disk, scheda video, scheda sonora, cd rom). Anche la scheda video però rappresenta un grosso ostacolo: troppo lenta per le applicazioni odierne.
Il video 17 pollici invece tienilo poiché rappresenta sicuramente una periferica di valore. NT è più potente e più stabile di Win95 ma per sfruttarlo al meglio devi considerare l'acquisto di almeno 32MB di ram e di un sistema basato almeno sul P133.

Un uomo pieno di domande

A long time ago in a galaxy far, far away... Galattica redazione di PC GAME PARADE, chi vi scrive e un Vostro affezionatissimo (nonché abbonato) lettore della Vostra/Nostra stupenda rivista (e non è una lecchinata, credetemi!) Ma vengo al sodo. Tra qualche giorno dovrebbe essere disponibile il nuovo processore della Intel: L'MMX. Cos'è di preciso codesto processore, e cosa avrebbe in più degli attuali Pentium/Pentium Pro 200? Ecco qui di seguito la configurazione che intendo acquistare: Pentium MMX 200 MHz, 32 MB di RAM (quale tipo di RAM mi suggerite?), Scheda grafica Monster 3D (che monta il chipset 3Dfx - è la migliore?), Hard-disk da 2,5 GB, CD-ROM 12x (o è meglio attendere il DVD 9x?), Un monitor da '15 va bene per risoluzioni fino a 1280 x 1024 senza diventare cieco?
PS: Nella "Repubblica" vidi scritto un a r t i c o l o sui "computer pensanti", detti "Silicon Neuron", ora non oso immaginare che riscontri avrebbe all'umanità. Ma parlando di giochi, come potrebbe essere un'avventura grafica con p e r s o n a g g i completamente autonomi? Ma ve l'ho immaginate un "Guybrush che ti risponde: vai a XX##@@ umano del @@###, mi sono rotto i ##@@][a furia di cercarti uno stupido oggetto"!!!!!!!!!! Oddio! Mi sa tanto che se quegli scienziati ci riescono davvero i tempi di una buona partita a "Doom 8 o Monkey 6" saranno finiti!!! E' non si tratta di una cosa che vedremmo nell'era di Star Trek ma, s t a n d o a Zio Paperone (Bill Gates), il sogno (o incubo, vedi Terminator 2), si avvererà tra 5/8 anni! E c c o le parole fuoriuscite dalla bocca (d'oro) di Gates: "Quando vi siederete di fronte a un PC del futuro, questo sarà in grado di riconoscervi; p o t r à vedervi, ascoltarvi e rispondervi. E, naturalmente, starà girando con Active Desktop di Microsoft. E non è finita, ecco un'altra frase di Bill Gates: "Il PC non si rende nemmeno conto di quando vi sedete di fronte al monitor. Stiamo lavorando a programmi che saranno addirittura in grado di comprendere il vostro stato d'animo!!!" Secondo me è tutto fantastico, e per voi? Attendo la vostra opinione e conferme su tutto.

Marco "Guybrush" '75

Successissima lettera...per quanto riguarda il processore MMX ne abbiamo parlato il mese scorso. In breve di tratta di una versione migliorata del Pentium che accelera le funzioni multimediali e le routine di comunicazioni. La scala di "valori" (architettura Pentium, architettura Pentium Pro, e frequenza relative) rimane inalterata.
*Un processore P200 MMX è senz'altro una scelta valida se hai un po' di soldi da spendere, soprattutto nell'ottica di salvaguardare al massimo l'investimento. 32MB non sono poi tantissimi: una volta potevano risultare una quantità stratosferica, adesso considerando le esigenze del sistema operativo e il costo della memoria consiglio a chi può di acquistare due moduli da 16 e due da 8 per un totale di 48MB o meglio ancora due moduli da 32MB. La differenza di prestazioni tra le SIMM classiche e le EDO in presenza di una buona cache di secondo livello è minima per cui acquista le EDO solo se la differenza di prezzo è minima. Il cd-rom 12X è una scelta valida, per il DVD è meglio aspettare di vincere alla lotteria. La scelta sulla scheda sonora dipende molto dalle tue esigenze: una sound blaster 32 PNP è un'ottima scheda e accontenta un po' tutti, se sei più smaliziato opta per la nuova AWE64. La tua scelta sull'hd mi sembra ok, mentre un monitor 15 pollici gestito alla risoluzione di 1280*1024 farà contento solo il tuo ottico di fiducia. Se hai grana da spendere passa ad un 17 pollici e ti sembrerà di essere al cinema. Altrimenti acquista un 15 pollici ma sappi che non potrai lavorare a lungo a 1024*768 senza affaticarti gli occhi (anche se alcuni 15 pollici sono decisamente stabili e precisi a certe risoluzioni i caratteri diventano davvero troppo piccoli). Per quanto riguarda la Monster il discorso è complesso: ora come ora è impossibile dare una valutazione sicura su quello che sarà l'andamento del mercato videoludico dei prossimi mesi. La Monster ha però tutte le carte in regola: sbalorditiva in tutti i giochi che abbiamo provato sembra che verrà supportata massicciamente nel futuro prossimo venturo. Se così sarà diverrà quasi certamente un must per tutti i videogiocatori. Ricordati però che la Monster non sostituisce la scheda video ma la affianca, e quindi comunque è necessario l'acquisto dell'adattatore video.*
Il tuo discorso riguardo le uscite del buon Bill è molto interessante. La mia opinione è che certe "rivoluzioni" per quanto rapide nel mondo informatico non avvengono mai così di botto come Bill vorrebbe far credere. Il futuro da lui ipotizzato non è altro che un modo un po' fantasioso di dire che i PC acquistano sempre più potenza di calcolo (grazie all'hardware) e sempre più capacità di fare operazioni diverse e concatenate (grazie al software e ai sistemi operativi). Per i computer pensanti ci sarà da attendere molto di più di quello che noi tutti immaginiamo, basta riflettere sul fatto che nonostante la tecnologia i computer sono a malapena capaci di riconoscere la voce (i risultati non sono così eccellenti come qualcuno vuol fare credere), non sono in grado di "reagire" autonomamente e anche la strada del riconoscimento della scrittura è ancora molto lunga.
Bill Gates ha senza dubbio un ruolo di primaria importanza (e non del tutto disprezzabile) nel panorama informatico mondiale, quindi è giusto che periodicamente "tracci" le linee guida di quello che secondo la sua azienda sarà il 2000. Ma tra queste considerazioni ed il fatto di avere un Guybrush pensante ed incazzato col videogiocatore passeranno tanti e tanti Duke, Doom, Larry e compagnia bella. Forse vedremo prima F1GP3.

Scrivete a:

"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

All'attenzione di Matteo Pavesi.
Utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

A CURA DI KARIM DE MARTINO

introduzione

Aprile, dolce dormire!

Mai titoletto fu così veritiero infatti dopo questa ennesima fatica digitale dovrò concedermi almeno una settimana da passare in qualche atollo del Pacifico o nella stupenda isola di Panarea. Prima di partire però voglio spendere un paio di parole sul CD di questo mese. La novità è che non è più presente il comando per installare i giochi in DOS, ora l'interfaccia per Windows 95 è a tutti gli effetti a 32 bit e questo significa che non succederà più che cliccando sul bottone si apra una finestra DOS a meno che il gioco non lo renda proprio necessario. L'installazione di alcuni giochi avverrà invece grazie al WinZip auto scompattante, un programma che automaticamente copia i demo in hard disk nella directory che voi decidete, senza ricorrere a comandi DOS. Le finestre WinZip forniranno anche istruzioni su quale comando lanciare per giocare una volta terminata l'installazione.
La vera sorpresa di questo CD resta comunque il fotoromanzo che ho realizzato con la complicità di Gianluca (una delle nostre menti più bacate) e Alfredo.
Per vedere il fotoromanzo sotto forma di slide show dovete cliccare sull'icona dell'interfaccia grafica che rappresenta un'esplosione, quella insomma che fino ad oggi non è mai stata utilizzata. Sono curioso di sapere cosa ne pensate di questo esperimento e una vostra risposta positiva potrebbe convincermi definitivamente a cambiare lavoro.
Ora vi prego di lasciarmi dormire tanto di cose da vedere sul CD ce ne sono tante e non dovreste avere bisogno di niente fino al mese prossimo!

Buon Ciddì.

istruzioni

Tutti i demo e i programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore (e non nel tostapane), aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando PCGAME.EXE. A questo punto vi ritroverete di fronte ad un menu con diverse icone. Quella dei demo ha forma di mano, mentre il dischetto rappresenta lo shareware e l'occhio i video. Una volta lanciato un demo l'interfaccia si chiuderà automaticamente lasciando posto al programma di installazione del gioco. Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento la combinazione di tasti Alt+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi e il box di aiuto presente in queste pagine.

demo

Kick Off 97

Il gioco di calcio più famoso del mondo si ripresenta sui nostri monitor con una nuova veste grafica decisamente accattivante. Personalmente sono un appassionato di Kick Off dal tempo dell'Amiga, quando ancora si litigava con gli amici che sostenevano al superiorità di Sensible Soccer. Vi anticipo fin da subito che in questa nuova versione non c'è esattamente lo stesso spirito dei capolavori di Dino Dini, in ogni caso si tratta di un gioco divertente e giocabile.
Attenzione: questo demo da parecchi problemi in Windows 95, quindi consiglio vivamente di lanciarlo da DOS, in ogni caso su alcuni computer non c'è stato verso di farlo funzionare se non modificando la configurazione di avvio.

Theme Hospital

Il pezzo forte di questo mese è il demo giocabile di Theme Hospital, ultima fatica dei Bullfrog. Lo scopo del gioco è gestire in maniera ottimale un ospedale provvedendo alla costruzione dei vari reparti, all'assunzione del personale e alla gestione economica della struttura. Il demo funziona solo in Windows 95 e permette di installare l'ultima versione dei driver DirectX.

KKND

Recensito nello scorso numero di PCGP (voto: 83), KKND si presenta come uno dei cloni più riusciti di Red Alert. Giocando il demo avrete la possibilità di affrontare la prima missione di entrambe le fazioni in lotta per la conquista della Terra post-atomica.

Carmageddon

Questo mese non si scherza affatto, il mese scorso vi ho fatto vedere il video di questo simulatore di guida della SCI, ora è giunto il momento del demo giocabile. Vi ricordo solo che la peculiarità di Carmageddon è la possibilità di investire i pedoni con conseguente aumento dei punti e dei soldi in proprio possesso. I tasti di base sono:

Accelera	Keypad 8
Freno	Keypad 2
Sinistra	Keypad 4
Destra	Keypad 6
Freno a mano	Spazio
Riparazioni	Backspace

Descent to Undermountain

Avete presente Descent? Ecco, immaginate di trasformarlo in un GDR di ambientazione fantasy. Sostituite gli intricati complessi futuristici con altrettanto incasinati dungeon e otterrete Descent to Undermountain. Per muoversi si può utilizzare comodamente il mouse e le frecce direzionali della tastiera.

Sonic & Knukles

Il tapiro blu è di nuovo tra noi in questo platform a tutta velocità. Per muovervi utilizzate i tasti freccia e il tasto Enter per saltare. Il gioco richiede come configurazione minima un Pentium 90 e 16 Mb di memoria RAM.

Street Racer

Si tratta di un gioco di corse già recensito su PC Game Parade un paio di mesi fa. L'impostazione è assolutamente arcade e ricorda Super Mario Kart per Super Nintendo. Tutti i corridori hanno a disposizione delle mosse segrete che permettono di buttare fuori strada gli avversari.
Tasti:

Accelera	D
Sinistra	Caps Lock
Destra	A
Salto	Q
Fuoco	X

Bithright

A tutti gli appassionati di AD&D questo titolo dovrebbe dire qualcosa! Si tratta infatti di un GDR realizzato proprio una licenza di Advanced Dungeon & Dragons. Il demo mostra alcune schermate di gioco e permette di seguire un breve tutorial che illustra le caratteristiche della versione finale.

Test Drive Off Road

Si tratta di un gioco di corse a bordo di potenti fuori strada. Il demo presenta purtroppo solo la grafica in bassa risoluzione, mentre la versione finale girerà anche in alta. I tasti sono:

Accelera	Feccia sù
Freno	Freccia giù
Destra/Sinistra	Frecce
Freno a mano	Control Destro

Neophite

Questo è uno di quei giochi che normalmente non trovate sulle altre riviste perché la software house che l'ha realizzato è praticamente sconosciuta. Ciò nonostante si tratta di un bel gioco stile Zelda (ovvero una avventura con visuale dall'alto e personaggi tipo cartone animato giapponese, giusto per capirci).

Noir

Dovreste trovare la recensione di Noir su questo numero di PC Game Parade, questo demo comunque non è giocabile, permette infatti di vedere solo un breve slide show di schermate di gioco. Tutto funziona direttamente da CD.

Scarab

Scarab è uno spara tutto 3D con un'ambientazione a metà tra l'antico Egitto e un futuro tecnologicamente avanzato. Il vostro scopo è quello di pilotare una specie di mech dalle sembianze di una statua egizia all'interno di

complessi edifici e in vasti spazi aperti per completare via via le missioni che vi sono state affidate.

Virtual Pool 95

Dalla Interplay ecco questo ennesimo simulatore di biliardo. La grafica è completamente 3D e il gioco funziona solo in Windows 95.

Winter Race 3D

L'ultimo titolo di questo mese è un simulatore di sci che sfrutta il Direct3D di Windows 95. Questo vuole dire che il gioco risulterà migliore se giocato con una scheda acceleratа come la Mystique, la 3Dblaster e la 3DFX.

shareware

Mod for Win

Questo programma è parte integrante della rubrica musicale e serve sostanzialmente per ascoltare i moduli che trovate nelle direcotry 'mods' e mods\lettori'.

MAGIX Music Maker

Di Music Maker ve ne parla Stefano Gradi qualche pagina più avanti. Si tratta di un programma per elaborare file wav e realizzare allegri motivetti. Ovviamente questa è una versione dimostrativa limitata nelle sue funzioni.

Theme Create! 2.0

Ecco la nuova versione di un facile programma per creare temi del desktop per Windows 95.

Turbo Browser 97

Questo browser consente di visualizzare il contenuto di cartelle e file senza necessariamente doverle aprire. E' un'evoluzione sostanziale rispetto all'Explorer di Windows 95 in quanto permette di avere un anteprima di qualsiasi tipo di file, dalle immagini ai file audio o video.

Win Hacker 95

Indispensabile per chiunque voglia personalizzare Windows 95 nelle sue funzioni più elementari. Questo software permette di modificare praticamente qualsiasi parametro, installare e rimuovere programmi, tenere sotto controlla la configurazione del PC e molto altro ancora.

Waste 95

Una semplice utility che calcola lo spazio su hard disk sprecato a causa della frammentazione dei cluster.

powered by

WinZip 6.2

Come ogni mese nella directory 'share\winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione ZIP presenti nel CD.

temi del desktop

Bride of Frankenstein, Burt Simpson, Dracula, First Contact, Ghost in the Shell, Metropolis, Privateer 2, Red Alert: Allied, Sam & Max, Grand Prix 2, Carnevale a Venezia, Warcraft 2, Il Corvo 2,

e inoltre...

Soluzioni

Questo mese il prode Matteo detto "Er Lumaca" ci ha preparato la seconda parte della soluzione di Tomb Raider e la guida completa per finire Larry 7 della Sierra. Come sempre le soluzioni sono in tre formati: TXT, RTF e HTM. Sempre nella directory 'soluz' del CD trovate anche The Games Doctor: tanti trucchi e soluzioni aggiornati ogni mese dal nostro Robertino. I file sono in formato HTM e necessitano di un browser Internet come Explorer o Netscape. Il file da aprire si chiama HOME.HTM.

Patch

Nella directory 'patch' del CD trovate questo mese gli aggiornamenti per A-10 Cuba, Archimedean Dynasty, Diablo, D!, Prevateer 2: The Darkening e Settlers 2. Inoltre è presente il patch per utilizzare al meglio Tomb Raider con la scheda video 3D Matrox Mystique e un fix che risolve alcuni problemi di incompatibilità delle schede 3DFX con i chip S3. Le istruzioni dei patch si trovano nel file di testo LEGGIMI.TXT.

Driver

Nella directory 'stuff\driver' sono presenti gli ultimi driver per la maggior parte delle schede video Diamond e Matrox, comprese Monster 3D (ver. 1.05), Mystique (ver. 3.30) e Millenium (ver. 3.30). Per utilizzare i driver è necessario scompattare i file sul proprio hard disk e quindi lanciare i rispettivi programmi di setup.

Joystick Control Centre

E' un piccolo programma shareware che si trova all'interno della directory 'stuff\joycc'. Serve per configurare i joystick sotto Windows 95 e attribuire ai pulsanti diverse combinazioni di tasti.

Screen Saver

Nella directory 'stuff\ssaver' trovate una serie di screen saver molto carini tra cui quello di Star Wars. I file sono tutti eseguibili e una volta installati gli screen saver sarà sufficiente selezionarli dal menu "Proprietà – Schermo".

Schede 3D: patch e demo

Come vi avevo anticipato in uno degli scorsi numeri di PCGP, da questo mese troverete periodicamente tutti i driver, i patch e i demo giocabili per le schede 3D attualmente in circolazione, vale a dire Matrox Mystique, Creative 3D Blaster e 3DFX. Qui di seguito trovate un elenco del materiale che si trova nella cartella 'schede3d' del CD-ROM, le istruzioni sono invece in alcuni file di testo LEGGIMI.TXT all'interno delle rispettive directory.

Matrox Mystique: Purtroppo non si trova in giro ancora molto per la scheda 3D di casa Matrox. Tutto quello c'era su Internet è comunque su questo CD, ovvero i due patch per Toshinden e Tomb Raider e l'ultima versione dei driver (3.22) per Windows 95, compatibile anche con la scheda Millenium.

3D Blaster PCI: Creative ci ha fornito un CD-ROM con ben 50 MB di materiale, nella directory 'schede3d\creative' trovate i demo giocabili di Scorched Planet, Terracide e Tomb Raider, i patch per Actua Soccer, Euro 96, Scorched Planet e Tomb Raider. La cartella 'driver' contiene invece l'ultima versione del software per 3D Blaster e Sound Blaster 16/AWE32/AWE64. Nella directory 'bios' trovate il nuovo BIOS per la 3D Blaster, ma attenzione, prima di installarlo leggete attentamente il file LEGGIMI.TXT.

3DFX: Nella directory omonima trovate i patch per Quake, Descent 2 e Tomb Raider. Tweek è invece un utile programma per controllare tutte le funzioni dei chip 3DFX, compresa la frequenza del clock che può essere aumentata per velocizzare ancor di più i giochi. Infine la directory 'monster' contiene la versione 1.05 dei driver per la scheda Diamond Monster 3D.



Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.

Problemi con l'Interfaccia: La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.

Problemi con i Demo: Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).

Supporto difettoso: Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media - Servizio Sostituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

L'ho dipinto io!

Eccoci giunti allo spazio dedicato alle "creazioni" di voi lettori. Tutti i file di questa rubrica si trovano nella directory 'stuff\lettori' Iniziamo con Stefano Cadenazzi che per primo tra tutti ci ha inviato il tema del desktop di PC Game Parade (PCGPtema.ZIP) e come promesso sarà ricompensato con il prossimo numero della rivista direttamente a casa sua. La sfida comunque è ancora aperta e so che potete fare di meglio, senza nulla togliere a Stefano, semplicemente il materiale su cui lavorare abbonda e quindi non dovreste avere problemi. Vi invito anche a realizzare il tema del Capitano KDM, protagonista del fotoromanzo che trovate sul CD-ROM.

La seconda citazione va a Fabio Antoniazzi che mi ha inviato il gioco sharaware Rally Cross da lui realizzato. E' una corsa automobilistica vista dall'alto. Il gioco è piuttosto giocabile sebbene sia evidentemente limitato confrontato con un qualsiasi gioco di corse commerciale. L'unico appunto che mi permetto di fare è di aumentare la sensibilità dello sterzo, infatti si fa quasi fatica a far girare le auto.

Chiudiamo con Gabriele di Rapallo, il quale ha realizzato uno scenario per Worms Reinforcements, uno dei più bei giochi realizzati dal Team 17. Lo scenario si chiama Star Worms ed è ispirato alla trilogia di Guerre Stellari, recentemente riproposta sul grande schermo.

Continuate a spedire materiale, l'appuntamento con "L'ho dipinto io!" è come sempre tra trenta giorni.





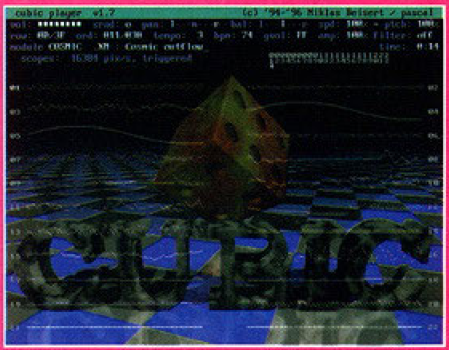
Machine of Madness dei Dubius sfoggia uno dei più bei motori 3D, ma richiede anche un computer "tosto" per essere visto ad una velocità decente.

Demo Corner

A CURA DI JUNTA (ID@SMARTCOM.IT)

Come potete ben vedere, la speranza che questa rubrica diventasse un appuntamento fisso si sono realizzate, grazie sopratutto alla grande bontà d'animo di BDM (che non finirò mai di ringraziare); lo so, una pagina forse è un pò poco, però questo è da considerarsi quasi come un miracolo, visto che PC Game Parade è la prima rivista che abbia mai ospitato in tutti questi anni uno spazio dedicato alla scena demo in maniera costante.

Prima di cominciare vorrei fare una precisazione: nonostante nella scena vengano supportate molte piattaforme, sono costretto a trattare quasi ed esclusivamente della scena PC per almeno due motivi: il primo è che PC Game Parade è una rivista dedicata all'ambiente Dos/Windows e il secondo è che personalmente non ho una grande esperienza delle altre scene (semplice, non ho né un Amiga, Atari o C64). Ma torniamo a noi! Nello scorso articolo vi ho dato una panoramica (mi piace più definirla come "infarinatura") sulla scena in generale; questa volta rimarremo ancora in ambito generico parlando di un argomento che in fondo ogni buon videogiocatore e lettore di PCGP conosce bene: le specifiche hardware (che nelle recensioni trovate riassunte nel box "SPECS"). Avrete sicuramente notato che negli ultimi tempi lo sviluppo dell'hardware è cresciuto in maniera notevole e in tempi veramente brevi, costringendo i poveri utenti a upgradare il proprio sistema molto più frequentemente rispetto al passato: prodotti come Quake, Screamer 2 e compagnia bella oramai necessitano di computer ninja per poter essere giocati decentemente. Lo stesso discorso è avvenuto per i demo, anche se in misura minore: infatti solo negli ultimi tempi il 486 è cominciato a diventare un pò strettino per quanto riguarda buona parte dei demo circolanti, spostando decisamente il target verso sistemi basati su Pentium o processori simili. Fortunatamente per poter godere delle bellezze degli effetti presenti in queste "espressioni di arte" non serve poi molto: come sistema base direi che un P100 con 16 Mega di RAM e una buona scheda video siano il minimo indispensabile. Per il discorso audio le cose cambiano un po': dovete infatti sapere che la scheda audio più supportata dalle varie produzioni come demo e intro da 64k non è la Sound Blaster come molti di voi penseranno, bensì la Gravis Ultrasound, meglio conosciuta come GUS. Scommetto che la maggior parte di voi non l'avrà neanche sentita nominare, eppure è una scheda di gran lunga migliore della Sound Blaster e anche meno costosa; esistono però almeno due motivi per cui la GUS è così usata: il primo è la facilità nella programmazione, che consente di risparmiare molto spazio nelle routine di gestione del suono (è per questo che le intro da 64k supportano quasi ed esclusivamente la GUS), mentre il secondo motivo è che la GUS gestisce il suono direttamente via hardware, gravando sul processore solo in minima parte (meno dello 0,05%) a differenza della SB16 e inferiori che gestiscono quasi tutto via software. Solo ultimamente la Creative ha sfornato schede più dignitose, ma non ancora al livello delle Gravis, che purtroppo qui in Italia non sono facilissime da trovare (le Sound Blaster invece te le vende ormai anche il salumiere!). Comunque la quasi totalità dei demo supportano entrambi i tipi di schede, se non di più; ah, forse lo davo un po' per scontato, ma nelle intro da 4k non c'è musica, in quanto servono a mettere in risalto solo le capacità di un programmatore. Per quanto riguarda invece le altre produzioni legate alla scena come moduli musicali o immagini non serve un super computer: per i primi va benissimo qualsiasi buon player (consiglio l'ormai arci noto Cubic Player) che supporti il maggior numero di formati possibili (quelli che vanno per la maggiore sono mod, s3m, xm e it), anche se il miglior modo per ascoltarli è quello di usare i programmi originali con cui vengono creati, come il FastTracker o l' Impulse Tracker (tutti i programmi che ho citato sono shareware o addirittura freeware); per quanto concerne le immagini, beh, esistono miliardi di viewer sia sotto DOS che sotto Windows con cui sbizzarrirsi. Un altro aspetto da tenere in considerazione è che i demo girano esclusivamente sotto Dos, andando decisamente contro quella che è la tendenza dei giochi attuali, che cominciano ad essere sviluppati solo per Windows95: questo perché "finestre" non si presta così facilmente alla programmazione; certo, esistono le famose librerie DirectX, che però non raggiungono minimamente le prestazioni che si otterrebbero a parità di sistema con un programma scritto sotto Dos ed ottimizzato per i processori a 32bit. Giusto poco tempo fa mi sono imbattuto in due conversioni sotto Win95 di due intro create originalmente per Dos e, sebbene ben realizzate, su un P100 giravano alla stessa velocità del mio dx2/80; ok, non voglio assolutamente cominciare una polemica (inutile) nei confronti di Win95.... certo che però questo fatto fà un pò riflettere, no? Per concludere vi annuncio che molto presto nel CD-ROM allegato a PC Game Parade troverete materiale riguardante la scena demo, così che vi possiate rendere conto di quello che vi siete perso finora. Alla prossima!



Questa è una delle tante schermate del Cubic Player, uno dei più famosi player di moduli in circolazione.

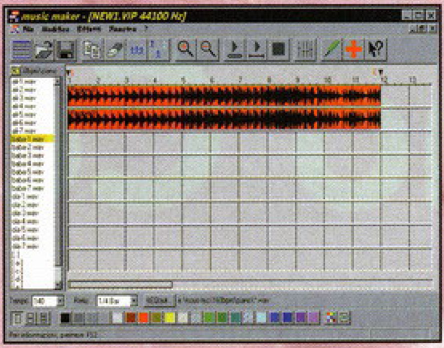
Relax your mind,

Ma perché devo scrivere ogni mese un cappello?

Ho esaurito le mie idee... per favore aiutatemi voi!

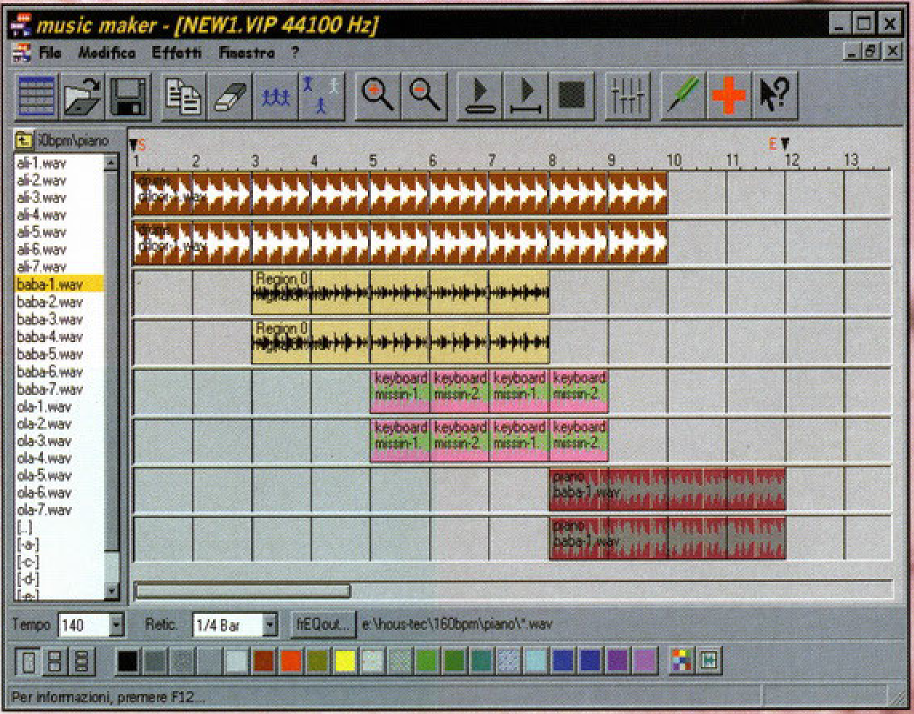
A CURA DI STEFANO GRADI

Mese dopo mese, Music 4 the People continua nel suo viaggio di sperimentazione nel mondo della musica. Piano piano le acque si stanno muovendo, ho notato che molti di voi si stanno interessando ai moduli, ultimamente ho ricevuto molte telefonate in redazione e numerose e-mail richiedenti consigli e informazioni sul Fast Tracker, tutto questo non può che farmi piacere, vuol dire che c'è qualcuno che legge le mie due pagine mensili.
Come avrete notato, questo mese lo spazio è quasi interamente dedicato a un interessante programma musicale, tale Music Maker, più avanti potete leggerne la recensione completa.
Per scegliere i pezzi da pubblicare questo mese ho dovuto effettuare una dura selezione (ho deciso infatti di non eccedere il numero di due per creare una sorta di competizione tra voi) e alla fine ho decretato meritevoli dell'onore di vedere stampato il loro nome sulla rivista Massimo Artuso e i TNT.
Massimo è un ragazzo di Salgareda, in provincia di Treviso, che mi ha spedito ben sei (!!!) dischetti contenenti qualche modulo, una marea di campioni e qualche trucchetto per il Ministry of Game.



Primo tentativo di composizione, non molto riuscito, per la verità.

I campioni non li ho potuti inserire sul CD per una questione di copyright, soprattutto per quanto riguarda quelli del tamburo elettronico della Roland (messaggio diretto per Massimo: dovresti farmi sapere da dove li hai prelevati e se c'è qualche limitazione per la distribuzione, io intanto li ho messi da parte). I suoi due pezzi, House1 e Jazidhou, seguono le ultime tendenze della musica da discoteca, che vedono un prepotente ritorno della house, e ne sono un'ottima espressione con ritmi piuttosto orecchiabili.
I TNT, invece, sono una mia vecchia conoscenza, se non erro parlai di loro due mesi fa. Mr.Than e Mr.Tho (i due componenti) sono due ragazzi siciliani che migliorano di volta in volta. Nella directory mods/lettori trovate, oltre ai moduli, anche la loro tag (il logo, in linguaggio volgare), oggetto di uno scambio di e-mail nel mese scorso. Rythm è un remix della famosissima canzone Rithm is a dancer degli Snap di qualche estate fa (1992?), Cosmos è una loro nuova produzione in puro stile "Robert Miles". Mi sembra eccellente l'uso dei bassi e dell'accompagnamento, la melodia è invece un po' troppo semplice e continua, qualche nota in più non avrebbe guastato; in ogni caso un pezzo più che valido.
Bene, io mi fermo qua e passo la parola alla regia... ahm a MMM.
Notizia giunta in chiusura: pare che sia finalmente disponibile il Fast Tracker 3.0, nativo per Windows 95... a presto succose novità.

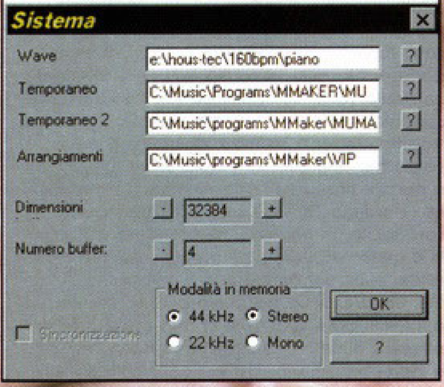


Questo è lo stesso primo tentativo, ridotto a un solo canale dopo aver mixato il tutto.

MAGIX MUSIC MAKER

Achtung! Nuovo programma in arrivo! Direttamente dalla Germania ci è giunto un nuovo programma musicale rivolto a tutti coloro i quali hanno poche cognizioni musicali ma una grande inventiva.
Vi ricordate New Beat Trancemission?
Bene, triplaM per certi versi gli assomiglia molto, per altri non ha niente in comune.
La somiglianza principale consiste nel fatto che entrambi si basano sull'utilizzo di sample preconfezionati (intendo dire melodie o accompagnamenti di una certa lunghezza, non singole note), la differenza più grande riguarda gli effetti applicabili ai campioni.
Magic Music Maker è quindi un programma studiato per ottenere melodie orecchiabili in breve tempo, vediamo ora quali sono le caratteristiche principali.
Nella confezione trovate due CD-ROM contenenti il programma e circa un migliaio di sample liberamente utilizzabili tratti da composizioni dance, techno, house, rock e pop; sono tutti a 16 bit e 44100hz.
Per creare un brano avete a disposizione 4 o 8 canali (che poi diventano quasi sempre la metà se volete ottenere un effetto stereo), la lunghezza è virtualmente illimitata, dipende dalla quantità di memoria disponibile sul vostro sistema visto che tutti i campioni vengono caricati in RAM.

move your body!



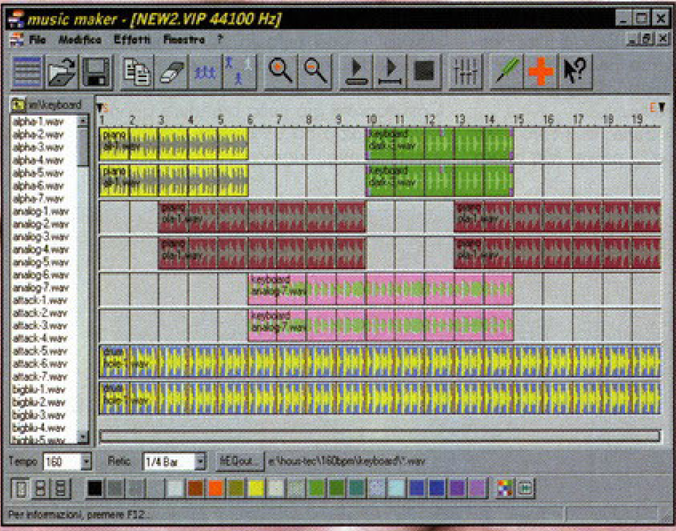
Questa piccola scheda vi permette di configurare le directory predefinite e la qualità del suono.

Mcube è completamente gestibile con il mouse utilizzando una delle sue funzioni più importanti: il drag&drop.
Sulla sinistra avete un riquadro (o due, o tre a scelta) nel quale richiamare le directory contenenti i sample. Cliccando su uno di questi lo potrete ascoltare, trascinando la selezione all'interno della schermata principale, inserirete la forma d'onda nel canale desiderato.
Il vostro arrangiamento (inizialmente vuoto) sarà quindi composto da una forma d'onda della lunghezza esatta del campione selezionato e con un volume pari al 100 per cento. Immaginate ora che la forma d'onda sia una semplice finestra di windows, potete ridimensionarla a piacere. Allargando il riquadro lateralmente, otterrete una duplicazione del sample della lunghezza desiderata. Rimpicciolendo il riquadro verticalmente diminuirete il volume.

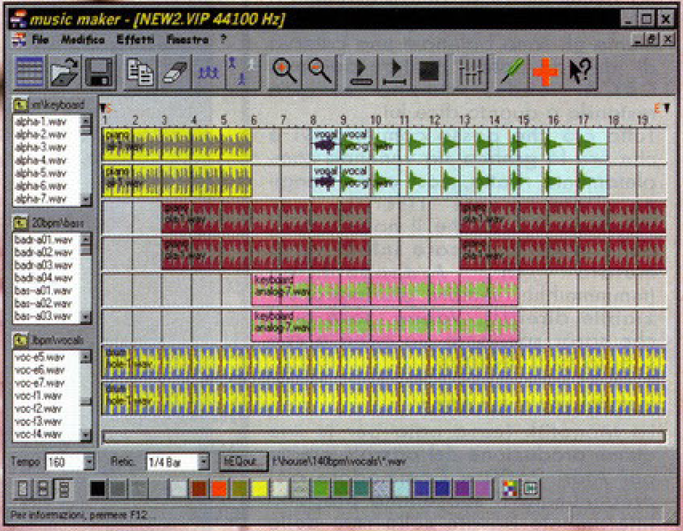
Detto così può sembrare complicato, ma vi assicuro che è più facile a farsi che a dirsi; l'immediatezza e la semplicità sono infatti le peculiarità di Mpresotrevolte.
Dopo aver inserito i campioni desiderati ed averne determinato la lunghezza e il volume potete decidere di applicare qualche effetto tra quelli disponibili che comprendono distorsione, riverbero, eco, inversione, normalizzazione, filtro e suddivisione; ognuno di questi permette di selezionare più parametri secondo le proprie esigenze. Sicuramente l'opzione più interessante è rappresentata dalla possibilità di suddividere un singolo campione fino a 16 parti uguali per poi poter applicare variazioni di volume o di filtro.
Sul CD del programma trovate anche un comodo tutorial (purtroppo in tedesco) e frEQout, uno strumento per applicare gli arrangiamenti a dei filmati avi.
3M si rivela quindi essere un potente strumento per la gestione di forme d'onda preconfezionate, potete unirle, dividerle, sovrapporle, suonarle in sequenza, applicare effetti durante la riproduzione; il tutto in pochi secondi.
Questo presenta però delle necessarie limitazioni che potrebbero dare fastidio a già strimpella da qualche tempo. Otto canali sono un po' pochi, la RAM è un elemento troppo condizionante (con 16 MB di RAM si possono raggiungere i 100 secondi, da dividere per il numero di tracce usate), l'impossibilità di variare la tonalità dei campioni e la sensazione di non comporre nulla di veramente originale è sempre presente.
E' un po' lo stesso difetto del già citato NBT, il fatto di lavorare con pezzi di musica già fatti, non è esaltante; d'accordo, direte voi, io mi costruisco i campioni col Fast Tracker o col Cool Edit e poi li importo. Io vi rispondo che, a parte la comoda interfaccia grafica e gli effetti in tempo reale, il Fast Tracker fa le stesse cose, se non di più; certamente per saperlo usare bisogna spenderci parecchio tempo.
Prima delle considerazioni finali, vi devo segnalare la pubblicazione di CD-ROM contenenti migliaia di sample selezionati dagli stessi autori del programma che spaziano attraverso tutti i generi musicali.
Alla fine penso che sia un programma ben fatto, utile a chi vuole iniziare a fare musica in fretta, magari per creare la colonna sonora di un filmato o di una presentazione, un po' meno per i musicisti "da conservatorio".
Visto che io devo valutare il prodotto in sé, penso che possa tranquillamente meritare la medaglia d'argento PC Game Garantito, perché quello che si propone di fare lo fa velocemente e bene; se poi si hanno diverse esigenze, meglio scegliere altri titoli da affiancargli.
Magix Music Maker sarà disponibile nel corso del mese assieme a circa una decina di CD-ROM pieni di sample e funzionerà sotto qualunque tipo di Windows. Tutta la documentazione è in italiano e il BDM ne va già pazzo (anche perché –diciamocelo- è un pazzo)

Scrivete a:

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
viale Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: pcgame@contatto.it
stephan@galactica.it



Nuovo arrangiamento, decisamente meglio del primo (peccato non poterlo ascoltare).



Notate, sulla sinistra, uno dei pregi del programma: la possibilità di avere tre differenti directory di lavoro aperte contemporaneamente.

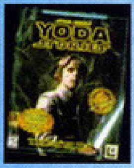
IN GIRO SI DICE CHE...

MA GUARDA UN PO' CHI C'E'...
Ma voi lo sapete chi è che recentemente si è tuffato all'interno del mondo informatico?!? Aaron Spelling. Sì, bravi, proprio lui, il produttore cinematografico realizzatore di "The Love Boat", "Melrose Place" e pure "Beverly Hills 90210", quei tanto decantati serial televisi che hanno conquistato una barca di ragazzi incollandoli alla televisione nelle stagione scorse (beh, magari The Love Boat non proprio, però di sicuro nelle generazioni passate ha riscontrato un bel successone). Tra le altre cose non si getta mica nella mischia a spalle scoperte: dovete infatti sapere che la Spelling Entertainment (così si chiama la sua nuova software house) è stata appena acquistata, stando a voci di corridoio, dalla Virgin Interactive, al fine di produrre interessanti titoli per un pubblico medio/adulto. Adesso come adesso non saprei che dire, anche perché altre info sul caso non ne ho, però chissà, magari in un prossimo futuro ci sarà a disposizione un videogame con Dylan come protagonista. A questo punto però mi sorge un dubbio: sarà onnipresente anche Tori Spelling, la Donna di "Beverly Hills 90210", che poi non altro che sua figlia?!?

RIPRENDONO I LAVORI PER LA SSI
Da qualche tempo infatti la programmazione del loro ultimo strategico The Last Blitzkrieg era stata interrotta per via di una malattia improvvisa che aveva colpito il loro capo designer, fermando così tutti i lavori. Ovviamente non si trattava di nulla di serio e il tizio del quale ora mi sfugge il nome adesso è in perfette condizioni fisiche: tornato in ufficio ha già impartito gli ordini totali e il progetto ha riaperto i battenti. Quando era in ospedale, così dice, ha avuto modo di pensare a lungo alla realizzazione del gioco, e nella mente gli sono balenate una caterva di idee da potere mettere paura a C&C&Friends; almeno sempre restando a quanto dice lui.
Tutto ciò che posso comunicarvi è che ora la grafica sta venendo completamente rifatta, così come l'engine, interamente riscritto per Windows 95. Anche il nome subirà delle modifiche, pare infatti verrà mutato in Ardennenkrieg (mmmmmhhh, sempre più impronunziabile direi!!!). Vabbé, sarà quel che sarà: speriamo sia bello e che sappia farci divertire...

INTERNET E BASTA!
La Monolith (casa nota per le sue ottime produzione del passato create per Atari 2600 e Commodore 64) preannuncia il suo ultimo progetto interamente basato sulla rete delle reti, Internet per l'appunto. Passata

ECCOVI QUA LE STORIE DEL MAESTRO YODA



Forse vi sembrerà strano, magari non ci credete nemmeno, eppure è proprio così: la LucasArts sta per sfornare un nuovo gioco basato sulla trilogia di Guerre Stellari. Evidentemente di idee ne hanno un sacco, ma soprattutto X-Wing Vs. Tie Fighter, Jedi Knight e Rebellion (del quale trovate una preview questo stesso mese) non erano sufficienti a commemorare il ventennio della creazione della mitica trilogia hollywoodiana. Così ecco qua un nuovo giochillo pronto a stupirci. Di cosa si tratta? Beh, avete presente "Indiana Jones & his desktop adventure" sempre della Lucas?!? Ecco, più o meno sarà una cosa del genere; non per niente l'ho definito un giochillo ... già, perché non sarà il prodotto definitivo, bensì un titolo studiato come il precedente, ovvero fatto apposta per intrattenere il giocatore per una o duo orette, per farlo distrarre, magari quando è al lavoro ed è pieno così di problemi. Con questo non voglio mica dire si tratti di un gioco "usa e getta", anzi. Quando parlavo di una o due orette mi riferivo al fatto che tale titolo genererà delle piccole avventure sempre diverse tra di loro che il giocatore dovrebbe riuscire a risolvere nel giro di un'oretta senza troppi problemi, per poi crearne un'altra, e un'altra ancora, e poi un'altra ancora, poiché tanto sarebbero sempre diverse tra di loro. L'avventura comincerà sul pianeta Dagobah, casa di Yoda: nei panni di Luke Skywalker atterreremo sulla superficie melmosa del suddetto pianeta con il principale scopo di trovare il nostro maestro. Una volta raggiunto questo obbiettivo verremo sottoposti a un breve allenamento dopo del quale dovremo intraprendere una missione arcade all'interno della quale dovremo trovare un oggetto o un personaggio che sia in grado di aiutarci nel passo successivo. Dopo essere ritornati da Yoda difatti dovremo ripartire col fine di trovare un pianeta nascosto chissà dove, sul quale ci sarà tanto casino da non poterne nemmeno parlare. No beh, in realtà dovremo affrontare una caterva di soldati imperiali con la nostra spadalaser o con altre armi raccolte durante il tragitto, magari usando di tanto in tanto la Forza per impossessarsi delle menti più deboli o per spostare degli oggetti addosso a qualcuno, stordendolo. Utilizzare la Forza però non sarà facile, in quanto il meccanismo sarà simile a quello di Jedi Knight: bisognerà accumulare dei punti per acquistarla e per far ciò dovremo trovare delle particolare aree all'interno dei livelli dove Obi One ci dirà come fare per ottenere quanto vogliamo. Ci sarà pure R2D2 a darci una mano: sarà "l'operatore scientifico", ovvero ci aiuterà nelle analisi di tutto quanto gli sottoporremo. Eppoi ce la dovremo cedere con moltissimi personaggi famosi della celebre saga, compresi moltissimi degli alieni intravisti al porto spaziale di Mos Eisley (ve lo ricordate il primo film, vero?!?). Insomma, di cose da fare ce ne saranno una caterva, con avventure sempre nuove pronte a intrattenerci ogni volta lo vorremo. Purtroppo però non so dirvi quando sarà pronto...

INIZIATE A CONTARE I GIORNI

MONKEY ISLAND

Monkey 3 arriverà presto, perché oramai è pronto. La LucasArts però non rilascia altre notizie in proposito: vuole alzare ancora di più la già immensa frenesia e tensione scatenata in tutti noi videogiocatori incalliti.
Del resto a mio avviso fa bene: di sicuro sarà un successo, su questo non ci piove. Ma allora perché sto scrivendo questo trafiletto se in realtà non ho molto da dirvi, se non che il gioco è quasi pronto?!? Semplice, perché volevo consolidare la notizia in questione dicendovi anche di andare a fare un bel giretto al sito della Lucas (www.lucasarts.com).
Non solo troverete le varie notizie delle quali vi abbiamo già parlato, ma potrete vedere anche la confezione del gioco, esposta in bella mostra in una piccola porzione della pagina web dedicata al gioco. Sempre che non l'abbiano già tolta ovviamente.
Così saprete già cosa prendere quando andrete in negozio ad acquistare ciò che si prefissa essere la migliore avventura grafica del '97...





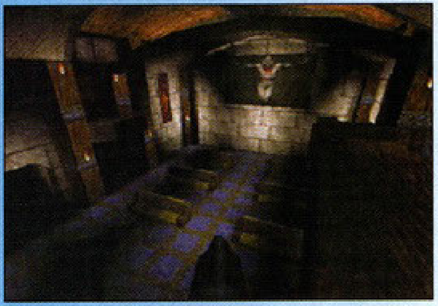
NEWS

NOVITA' ONLINE



Come promesso il mese scorso e come già annunciato da tempo, il nostro sito di PC Game Parade sta espandendo i suoi domini. Tralasciando sull'aggiornamento oramai eseguito in tempo reale (questo mese ci mancava poco che trovaste le novità prima su internet che in edicola) delle pagine dedicate alla rivista, da questo mese vedrete attiva l'area dedicata ai giochi, ovvero soluzione, cheats, walktrough, gabole e affinità varie. Certo, l'area è ancora piccolina e in sostanza è identica a quella che trovate sul CD fabbricato da Karim, ma ben presto la tendenza sarà invertita: trucchi ne abbiamo davvero un casino, presto li aggiungeremo tutti quanti a quelli già presenti. La nuova area prende il nome da quella presente sul disco argenteo fornito in dotazione della rivista, Games Doctor quindi; questo per non creare disguidi e per facilitarvi la ricerca. Che dire se non "consultatela"! Già, perché quanto vedrete all'interno di quest'area è solo un assaggino di quanto vi dovrete aspettare, ovvero una grafica snellita e oltremodo veloce più novità e aiuti a non finire. E se ne voleste sapere di più, ma anche semplicemente se aveste delle domande da fare non inerenti al sito, se avete voglia di prendermi in giro, se volete lasciar detto qualcosa al sottoscritto, beh, io vi ricordo ancora una volta la mia E-mail: > zolthar@zerocity.it < ... usatela, non abbiate paura!

E' TEMPO DI RISVEGLIARSI



Perché Quake ha dei nuovi datadisk. Il primo lo avete già trovato recensito sul numero scorso, si chiamava Quake Level Pack No.1: Scourge of Armagon ed era prodotto dall'Activision. Il secondo lo dovreste trovare testato sul prossimo numero: sarà sempre targato Activision, ma questa volta sarà ancora più pauroso del primo. Se quanto avete visto nel primo vi ha impressionato, beh, sappiatelo fin da ora: una volta visto il secondo rimarrete inorriditi dallo splendore della sua realizzazione.
Non solo ci saranno nuove armi ancora più spettacolari, non solo ci saranno iosa di livelli da far girare la testa, non solo saranno presenti una paletta di nemici nuovi di pacca con reazioni totalmente differenti da quelle alle quale siamo abituati, ma ci saranno a disposizione pure dei potenti editor per la customizzazione di tutto quello che è Quake. Dettagli, texture, armi, livelli, nemici, insomma tutto quanto: potrete modificare tutto quello che vorrete a vostro integro piacimento utilizzando dei programmi semplici e intuitivi per i quali non dovrete scervellarvi più di zero per riuscire a ottenere i risultati voluti. Insomma, vi ho già fatto esaltare anche fin troppo...

DIRETTAMENTE DALLA PLAYSTATION



Arriverà presto sui nostri PC Blood Omen: Legacy of Kain, un titolo non indifferente per il quale l'Activision ha già iniziato la conversione totale. Si tratterà di un misto tra un RPG e un'avventura grafica, con qualche bella innovazione che dovrebbe renderlo davvero accattivante. Nel gioco voi sarete Kain, un nobile assassinato durante un suo viaggio attraverso le terre di Nosgoth. Un Negromante che passava di lì per caso vi resuscitò (ma tu guarda i casi della vita, ehm, della morte...) restituendovi però la vostra essenza sotto forma di vampiro. Qua entrate in ballo voi: dovrete prendere il controllo del suddetto vampiro aggirandovi per locazioni immense alla ricerca del vostro assassino, col l'unico fine di ridurlo a brandelli. Nel vero senso letterale. Sarà infatti possibile compiere una infinità quantità di azioni, dall'uccidere nel modo più convenzionale al trucidare, dal pietrificare allo squamare passando pure per la putrefazione. In più voi potrete pure trasformarvi in tre essere, tutti e tre con tre caratteristiche diverse. Sotto forma di lupo ad esempio potrete esplorare velocemente i territori ma sarete molto vulnerabili agli attacchi nemici, con le sembianze di un pipistrello invece potrete uccidere persone in quantità e potrete volare raggiungendo posti inaccessibili in altri modi, mentre sotto forma di fantasma potrete anche attraversare i muri con lo scudo dell'invulnerabilità. Però state attenti, poche dovrete anche nutrirvi ogni tanto: avete presente i vampiri no? Sapete di cosa e come si nutrono, giusto? Bene, dovrete provvedere anche a questo. In più magie a non finire faranno da corredo al mondo tridimensionale creato dai ragazzi della Crystal Dynamics. Presto disponibile per Windows 95 ovviamente...

recentemente al mercato PC dopo lunghi anni di inattività meditativa, ora sta riaprendo i battenti con una sfilza di progetti attualmente in fase di sviluppo, dei quali però vale la pena parlare esclusivamente di Alternate Reality Online, quello che, a detta loro, sarà il videogioco internettiano risolutivo. Il concetto è lo stesso di Ultima Online, ovvero di un simil RPG interamente giocabile sulla rete da tantissimi giocatori contemporaneamente, per rendere le variabili di gioco estremamente umane e quindi poco prevedibili, a dispetto di quanto accadrebbe se si trattasse di un engine informatico. Dal principio verranno distribuite solamente The City e The Dungeon, con le quale i giocatori potranno prendere coscienza del prodotto, assuefacendosi per così dire. Solamente in seguito verranno messe a disposizione caterve di livelli interamente customizzabili nei quali cimentarsi con duelli alla Diablo o interazione totali stile Ultima. Speriamo sia davvero un bel gioco, perché in fondo giocare via modem su Internet non è mica gratis...

MICROSOFT SEMPRE PIU' TOTALE

Avete presente la software house di Bill Gates, vero?!? Bene, immagino proprio di sì visto che quasi sicuramente, almeno al 90%, il vostro PC è dotato di un suo sistema operativo. Beh, da qualche anno la Microsoft si era già dedicata ai videogames, sebbene solamente in questo ultimo periodo ne stia spiattellando fuori davvero una valanga.
C'è anche da dire però che la sua attività videoludica precedente era legata solamente al discorso Internet con l'apertura dell'Internet Games Zone, dove era possibile giocare in multiplayers a vari giochi tutti d'intrattenimento, un po' come possono esserlo le carte o la dama. Beh, adesso che le cose vanno decisamente meglio (in campo videoludico ovviamente, visto che in tutti gli altri campi la Microsoft non avverte problemi da nessuna parte) la suddetta area è stata interamente ristrutturata: ora non solo è possibile trovarci patch e update per quasi tutti i suoi giochi, bensì sarà possibile giocare su Internet a molti degli stessi, come avviene con altri siti dedicati a tali scopi come TEN ad esempio. Monster Truck Madness e NBA full press court sono già disponibili, in più, recenti accordi fatto con la Hasbro metteranno presto a disposizione titoli come monopoli o risico, tutti interamente giocabili da casa con un semplice collegamento modem. Insomma, oramai ci mancano solo le patatine della Microsoft...

SPOSTAMENTI SUBLIMINALI

La Digital Anvil, software house di recente formazione (molto recente!)

è stata recentemente acquistata da una multinazionale leader nel mercato del software, che recentemente si sta imponendo anche nel mercato videoludico. La Digital Anvil ne è fiera, ma ancora più fiera dovrebbe esserne il colosso in questione, visto i personaggi famosi da lei accaparrati. La giovane software house vanta la presenza di Chris & Erin Robert, di Tony Zurovek e pure di Robert Rodriguez.
Ora magari i nomi non vi dicono nulla, ma se io vi dicessi che i primi tre ominidi in questione hanno collaborato molto attivamente alla realizzazione della saga di Wing Commander e alla messa in opera di quel capolavoro che è Privateer 2 The Darkening?!?
Oppure se nominassi altri titoli tra i quali Bioforge?!? Vedo che già avete intuito l'importanza del fatto. Ma non sottovalutate il quarto nome, poiché sarebbe un errore madornale. Robert Rodriguez infatti è un brillante regista di recente fattura hollywoodiana, del quale avrete sicuramente già visto El Mariachi oppure Desperado. Insomma, qua non si sta parlando di noccioline, ma di uomini con una testa tanto pronti a sfornare giochi risolutivi da un momento all'altro. A questo punto vi starete chiedendo chi è questo colosso multinazionale che ne ha acquistato le vite ... beh, io vi faccio solo un nome, poi traete voi le conclusioni. Si tratta di ... Microsoft.

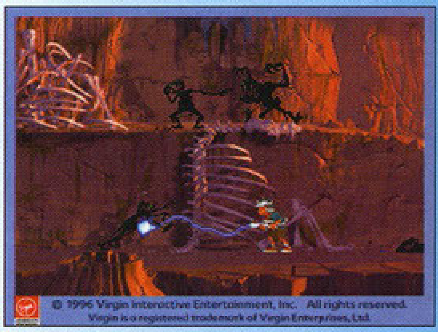
WILBUR RITORNA

Qualche mesetto fa vi dissi come Jay Wilbur decise di quittare la Id per dedicarsi a un lavoro molto più importante, quello di padre. Da poco infatti aveva "ottenuto" un bel bebè da accudire e non voleva perdersi l'infanzia del suo figlioletto passando ore e ore davanti a un monitor di PC programmando chissà quale gioco.
Così lasciò la Id di punto in bianco per nuove mirabolanti avventure con la sua consorte. Evidentemente però l'attrazione del mondo videoludico (o forse del mondo monetario, chi può dirlo...) sono così forti da farlo tornare sui suoi passi, tanto che il suo rientro nel nostro vasto mando è stato già annunciato con tanto di squilli di trombe.
Soprattutto perché sarà la Epic Megagames a beccarselo, non più la Id. Wilbur dice di essere felicissimo di potere ritornare a vivere la programmazione dei giochi risolutivi, anche perché il suo inserimento a presa diretta nello staff di sviluppo di Unreal (e già qua la notizia la dice lunga) pare avergli ridato nuove idee. Lui stesso afferma di come la sua testa si piena di nuovi progetti, e questo non può farci che piacere, come l'altra importante notizia (importante soprattutto per Wilbur direi) del secondogenito "in

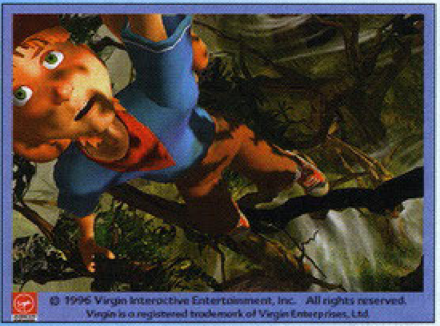
L'ARCADE DEFINITIVO



Vi ricordate, quando parecchi numeri fa (ma proprio parecchi) vi abbiamo parlato di Heart of Darkness, il nuovo gioco della Delphine sviluppato dagli stessi creatori di Another World e Flashback?!? Beh, di progressi nella fase di programmazione non se ne erano visti molti, ma adesso le cose sembrano andare decisamente meglio, tanto che potremmo quasi azzardare una data di uscita. Pare, sottolineo il pare perché non c'è nulla di certo, che il titolo in questione dovrebbe essere finalmente pronto per fine Maggio - metà Giugno, pronto a fare parlare di sa grazie alla straordinaria realizzazione. Quanto detto è



© 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.



© 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

importante visto che di questo titolone praticamente non si sapeva più nulla da parecchio, e lasciato quasi cadere nell'ombra probabilmente avrebbe solamente fatto parlare di sé alla sua uscita definitiva. Ma noi di PCGP non perdiamo mai d'occhio le nostre "prede" e così finalmente siamo riusciti a sapere a che punto si trovano i lavori. Altro di più non posso dirvi, soprattutto poiché in merito non esistono altre informazioni (tutto quanto è ancora avvolto dal mistero...): ridirvi quanto già sapete sarebbe completamente superfluo, ma sappiatelo: presto arriveremo tra voi con una succosa anteprima...



LA COMMODORE RITORNA

Eccheccefrega direte voi: questa è una rivista per PC, non per amighisti o affinità varie (ricorda, nel cuore di molti Pcisti, esiste affetto per il piccolo mito di mamma Commodore NdBDM). Beh, senza nulla togliere alle vecchie glorie del passato alle quali sono ancora legato, posso dirvi che mai come adesso la Commodore e il mondo dei PC sono sinonimo di affinità. Dovete infatti sapere che stavolta non saranno dei microprocessori motorola 68mila e rotti a essere montati sulle schede madri della grande C, bensì dei Pentium MMX di Intel. Sì, avete capito bene: la Commodore entra a far parte definitivamente del mondo informatico un'altra volta (sarà quella buona?), inserendosi coi suoi nuovi PC nella fascia medio alta della distribuzione hardware. Del resto io ve lo avevo già detto in una news di qualche numero fa che stava risorgendo: adesso riuscirà a riprendere il volo come fece ai tempi d'oro del C64 o dell'Amiga? Certo non posso fare previsioni per il futuro, non sono mica un veggente o roba simile, posso però aggiungere che se la maggior parte delle software house che un tempo producevano per le piattaforme tanto decantante in precedenza verranno giustamente coinvolte in questo processo di riattivazione (come sta in effetti accadendo), beh, allora ci saranno proprio molte speranze di rivedere il vecchio mondo riprendere vita, anche se stavolta in pure ambiente PC. Che sia la volta buona: cesseranno definitivamente gli eterni diverbi dei tempi andati?!?

LA SEGA CHIUDE

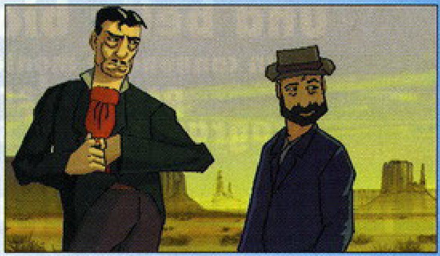
E voi ci credereste?!? Eppure è così. Vabbé, a dirla tutta è solo l'ufficio canadese che chiuse i battenti. Del resto il colosso giapponese è troppo imposto nel mercato per poterne uscire così, dall'oggi al domani. Eppure a quanto pare in Canada le cose non vanno bene: le console e i relativi giochi non sono vendutissimi. Alla fine della fiera i proventi e il fatturato non sono stati ben bilanciati e le perdite subite ne hanno imposto la chiusura. Ora gli uffici di distribuzione andranno a finire nel nord degli U.S., per quel poco che ci sarà ancora da distribuire: evidentemente giocare con le console non riesce a fare "riscaldare" gli animi quanto dovrebbe, né riesce a tirare su la già bassa temperatura dei paesi del nord America...

TUTTO IN UNO

E' pronto, questo è un dato di fatto. Se poi tutto quanto va bene, sul CD di questo numero dovreste trovare pure un bell'AVI del gioco in questione pronto a illustrarvi le capacità dinamiche di quanto vi attende. Di cosa sto parlando?!? Vi dico solo due parole: la prima è LucasArts, la seconda è Outlaws. Detto questo, detto tutto, visto cosa siamo abituati ad aspettarci dalla tanto decantata software house di San Raphael, ma sarebbe proprio un bel peccato non darvi qualche bella notiziola in più riguardo il







suddetto prodotto, poiché sebbene se ne sia già parlato abbastanza, mai prima d'ora si erano viste le immagini del gioco vero e proprio, quelle non statiche per intenderci. Certo, è anche vero che ne ho davvero poche a disposizione, ma proprio per questo spero sia presente il filmato esplicativo sul CD, in modo tale da rendere ancora più esauriente questa piccola news. Innanzi tutto si tratterà di un'avventura grafica ambientata nel vecchio West, quello alla Sergio Leone giusto per capirci. Un losco trafficante d'armi nonché





immenso magnate locale ha deciso di costruire una ferrovia, peccato però il vostro ranch di trovi proprio in mezzo ai cosiddetti, impedendogli quindi la posa dei binari. Non c'è nemmeno bisogno di dirlo: la lotta comincia e non sarà per nulla facile, visto dovrete vedervela con una caterva di scagnozzi locali mandati dal big boss per farvi un mazzo tanto e fregarvi quindi la proprietà alla quale siete tanto legato. Questo per quanto riguarda la trama. Del gioco vero e proprio invece vi posso dire che si tratterà di uno sparatutto in soggettiva alla Quake, ma molto più simile a Dark Forces. Vanterà infatti l'engine di quest'ultimo con un impianto di azione coinvolgente mica da ridere. Ma non si tratterà solo di uno spara-spara totale; ci sarà di mezzo pure un'avventura coi fiocchi. Le fasi arcade, dove dovrete sparare ai cattivi tipo i vecchi coin-op visti in sala giochi qualche annetto fa, saranno solo una parte del prodotto: dovrete anche risolvere degli enigmi stile Indiana Jones per potere arrivare ad affrontare direttamente il malfattore più incallito di tutti, ovvero il magnate del quale vi ho parlato prima. Insomma, si tratta di un esperimento non indifferente che già da adesso promette bene, e non solo perché è un prodotto Lucas! Ma ora basta, non posso dirvi altro: soprattutto perché sul prossimo numero dovreste trovare la recensione definitiva...

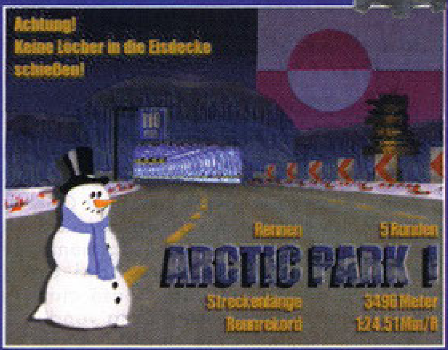
IN EXTREMIS

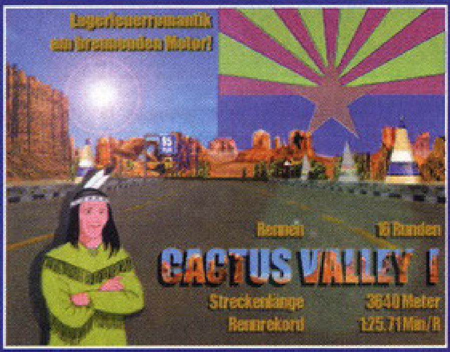
Nonostante tutto qualcosina è riuscita a rimanere fuori lo stesso, tanto è vero che mi ritrovo ancora qua, in piena notte, a ficcare in questo riquadrino tutto quello (poco per fortuna) del quale non sono riuscito a parlarvi in precedenza.
Partiamo subito. Innanzi tutto novità da casa Gametek, la quale annuncia la prossima uscita di due titoli d'impatto: Dark Colony e The Quivering, un'avventura grafica dai toni molto cupi e uno strategico alla C&C.
La Kalisto Entertainment invece ci ha mandato un depliant illustrandoci Ultim@te Race, un gioco di corse automobilistiche: promette bene. Nuovi data disk per la Mindscape, ovvero livelli aggiuntivi per Steel Panthers I&II, Silent Hunter, Age of Rifles e Su-27 Flanker.
Finiamo col progetto della Novalogic chiamato Comanche 3 (sapete di che parlo).
Ah, quasi dimenticavo: Lara Croft ha inciso un CD musicale. Come non sapete ancora chi è?!? Ma è l'eroina di Tomb Raider, quella gran tocco di ragazza...
Ambeh, vedo che mi avete capito ... okkey, time is over now: al prossimo mese!

fase di sviluppo". Complimenti ancora, Jay!

MELBOURNE HOUSE. UN'EPOPEA CHE SI RIAPRE
Probabilmente non la conoscete o non ne avete mai nemmeno sentito parlare, però se avete amato il C64 dei tempi che furono allora qualcosina inizierà a balenarvi per la mente. Sono passati tantissimi anni da quando questa software house chiuse i battenti dopo essere stata venduta alla Mastertronic nell'87 e poi alla Virgin Interactive qualche anno dopo, ma ora la Beam Software è andata a ripescarla dall'oblio, dandole nuovo vigore ma soprattutto ingenti fonti per la programmazioni di una sfilza di titoli risolutivi. La Beam vuole imporsi sul mercato: del resto i suoi giochi non sono per nulla male, lo dimostra KKND che in fondo è parecchio accattivante, ma per farlo ha bisogno di creare molti più titoli, e quindi di incrementare il suo staff. Ovviamente la scelta è stata giusta: chi meglio degli antichi programmatori di una volta potrebbero creare dei prodotti fantastici sfruttando appieno le potenzialità delle macchine recenti?!? In passato bisognava lavorare sugli 8 bit, non dimenticatelo, eppure questi geni riuscivano a tirare fuori dei capolavori da non sottovalutare, inserendosi nel mercato come dominatori. Per farvi un altro esempio prendete MDK: è stato programmato dagli Shiny che a loro volta lavorarono sugli ZX Spectrum dei secoli scorsi; guardate voi cosa sono riusciti a tirare fuori! Insomma, presto ne vedremo delle belle, e noi saremo qua pronti ad informarvi di tutto...

DA SOLI NEL BUIO. ANCORA.
Non, purtroppo non si tratta di un nuovo episodio di Alone in the Dark, bensì di una raccolta delle tre avventure precedenti. Sì, okkey, magari non ve ne può fregare di meno, però vorrei solamente dirvi che l'Interplay non ha intenzione di prenderli così come sono e sbatterli all'interno di una scialba compilation così come avvenne per Macintosh (senza nulla togliere alla casa della mela ovviamente), bensì di riguardarne gli engine, il sonoro e le texture. Ancora adesso non c'è la certezza fisica sul fatto che il progetto vada in porto, del resto non sono dei giochi recentissimi sebbene siano dei grandi titoli tuttora molto giocabili, però se così fosse sarebbe una gran cosa. Rigiocarli con un sonoro più agghiacciante nelle stesse ambientazioni riabbellite da texture ancora più cupe sarà un'esperienza entusiasmante, sempre se questa compilation vedrà la luce così per come è stata designata. Ma in fondo mi accontenterei anche semplicemente dei tre titoli messi insieme, giusto per averli sullo scaffale di casa...







Al posto delle palle girano le ruote

A CURA DI ALBERTO FALCHI

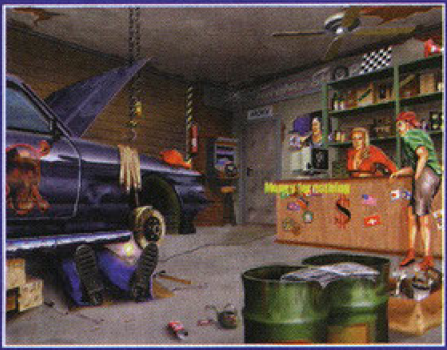
Una macchina con un pieno di benzina, una bella bionda di fianco e un cannoncino montato sul cofano... cosa si potrebbe pretendere di più dalla vita? Che i programmatori smettano di sviluppare giochi di guida? Che la 21st Century smetta di programmare flipper? Esatto!

Lo so, ve lo ho già detto almeno un milione di volte, e in questi ultimi mesi lo ho scritto praticamente su ogni articolo: BASTA COI GIOCHI DI MACCHINE!!!!
Questo mese poi PC Game Parade assomiglia più a Quattroruote che a una rivista di videogiochi: Need for Speed 2, Carmageddon, F1... insomma, come si suol dire, il mercato è saturo. Il problema non è solo il fatto che io, nonostante sia un amante delle simulazioni di guida, mi rompo a recensire 8 giochi di macchine contemporaneamente, è molto più grave: a mio parere infatti ci saranno infatti uno o due titoli che si imporranno sugli altri (un certo Carmageddon potrebbe fare faville, ma è solo un'opinione personale), e quindi alcuni giochi meritevoli, ma per qualche problemino non eccezionali, verranno ingiustamente penalizzati. A proposito, qui di fianco c'è qualcuno che gioca a F1 per 3DFX... porca miseria, è uno spettacolo visivo, c'è qui mezza redazione con la lingua di fuori; non scendo in particolari perché potrete trovare la recensione in questo numero, ma credetemi, è davvero fantastico da vedere (vabbè, dovrete vendere gli organi per comprarvi la 3DFX, ma credetemi, ne vale la pena). Adesso capite cosa intendevo dire?

Un gioco di guida che esce ora, per essere degno di nota deve quindi avere qualche caratteristica davvero fuori dal comune: Carmageddon punta tutto sulle scene splatter e sull'originalità, F1 sull'impatto visivo e così via. Axelerator cerca invece di basare il suo successo sull'uso delle armi da







Money for nothing and chicks for free...



Ora state usando contro gli avversari una normalissima mitraglietta, ma più avanti potrete acquistare anche un lanciamissili.



Le schermate di intermezzo sono realizzate davvero molto bene, guardate questa per esempio.

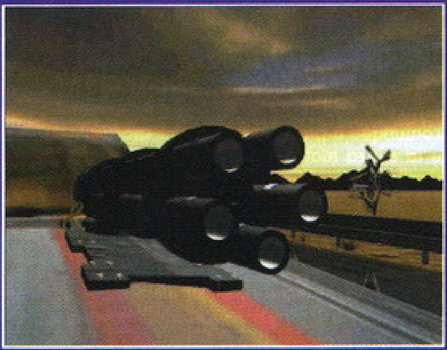
fuoco... a bordo di ogni auto è infatti presente un cannoncino, una mitragliatrice o comunque qualcosa che permetta di carbonizzare quei maledetti avversari che cercano di guadagnarsi la prima posizione.
Hmmm, c'è da dire che come concept non è proprio originale, ma non è questo quello che conta, una simulazione di guida (anche se in questo caso proprio simulazione non è: ditemi voi se è realistico sparare agli altri concorrenti) deve prima di tutto essere giocabile: dopo un necessario periodo di training, si deve riuscire a controllare il veicolo con una certa facilità, e il grado di difficoltà deve essere tarato in modo giusto, in modo che il giocatore non diventi bravissimo in una settimana né ci metta i secoli prima di vincere le prime due gare.
Sotto questo punto di vista infatti apprezzo moltissimo i simulatori di volo, che permettono di scegliere fra numerosi gradi di realismo e difficoltà, in modo che il gioco possa adattarsi sia al giocatore alle prime armi che a quello più esperto.

ZOOM IN

I segreti del XXI° secolo

Tranquilli ragazzi, non voglio elencarvi le profezie di Nostradamus, ma solamente dirvi due cose per quanto riguarda la software house: la 21th Century. Sicuramente tutti voi li conoscerete, o almeno li avrete sentiti nominare. Hanno iniziato sull'Amiga, pubblicando Pinball Dreams e il suo seguito. Sono poi passati al PC, e grazie a loro abbiamo avuto il piacere di esaltarci giocando a Pinball Illusion, Pinball Fantasies e molti altri titoli con un denominatore comune: tutti simulatori di flipper. La quantità di questi giochi è nota a tutti, come pure la loro qualità. In effetti sono stati accusati di aver continuato a riproporre per anni lo stesso gioco con la grafica e il sonoro diversi. Forti di queste critiche hanno deciso di cambiare genere, e come vediamo si sono lanciati in un gioco di macchine alquanto Arcade. Per il futuro hanno in programma anche un clone di Theme Hospital, che si presenta come qualcosa di esageratamente demenziale, ancor più del gioco al quale si ispira, detto questo detto tutto.

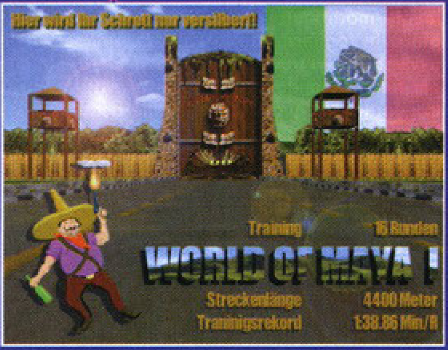
Penso che non sarebbe una cosa stupida applicare questo sistema anche ad altri tipi di gioco, soprattutto a quelli di guida.
Questo dal punto di vista della semplice giocabilità. Ci sono poi altri aspetti da tenere in considerazione, magari meno importanti ma lo stesso fondamentali per il successo del prodotto, come per esempio la realizzazione tecnica, e a giudicare dagli screenshots sembra che anche questo aspetto sia particolarmente curato.



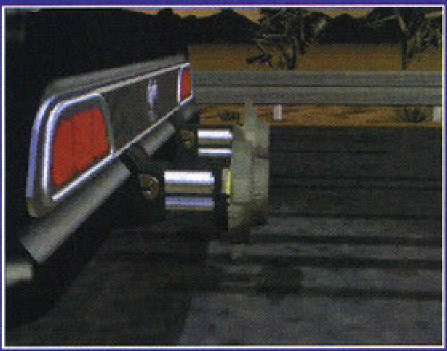
Anche se l'arma non è poi quel granché vista così fa il suo bell'effetto.



Se notate bene vi accorgerete che tutto il gioco è in tedesco. Non preoccupatevi, quando uscirà sugli scaffali sarà completamente tradotto.



Come vi ho detto potrete visitare tantissimi posti; adesso per esempio ci troviamo in Messico.



Con questa piccola modifica allo scarico potrete sbarazzarvi delle macchine che vi stanno tallonando.



Come vi ho già detto la grafica è ben realizzata... purtroppo non ho potuto vederla in movimento.



Giocare di notte indubbiamente aggiunge molta atmosfera al titolo, non trovate?







ZOOM IN

PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO

✗ Il modello di guida potrebbe essere realizzato davvero molto bene.
✗ Potrebbe essere un gioco molto immediato, che non richiede un periodo di training molto lungo.
✗ L'elevato numero di percorsi disponibili gioca indubbiamente a suo favore.

PERCHE' NON POTREBBE ESSERLO

✗ Potrebbe risultare troppo semplice per attirare l'attenzione dei giocatori per più di qualche ora.
✗ Se i circuiti non fossero abbastanza differenziati tra loro risulterebbe poco longevo.
✗ Come tutti i giochi di corsa usciti in questo periodo, rischia di non riuscire a emergere.

Axelerator

DATA	Fine Aprile
FORMATO	DOS e WINDOWS 95
GENERE	Arcade
SOFTWARE HOUSE	Twenty First Century
DISTRIBUTORE	LEADER

Dopo questa breve introduzione posso parlarvi più a fondo del gioco, che dovreste trovare sugli scaffali verso metà Aprile. Come avrete notato dalle foto siete alla guida di una Cadillac, ovviamente modificata per aggiungere spessore al gioco (e toglierne dalla carrozzeria dei vostri avversari), e vi trovate a correre e sparare in giro per tutto il mondo, cercando di arrivare primi al traguardo per guadagnarvi il vile denaro messo in palio che vi servirà per:

1) Pagare le rate della macchina, che con tutte quelle modifiche vi è costata più del doppio del prezzo di listino.

2) Riuscire finalmente ad avere un discreto successo con le rappresentanti del gentil sesso (che, secondo la teoria cromosomica sostenuta da BDM, sono fortemente attratte dagli uomini forniti di molta grana).

3) Pagarvi la cauzione non appena un vigile noterà tutti quei gadget non omologati che avete attaccato alla carrozzeria.

Da quello che ho potuto vedere il gioco sembra avere una spiccatissima componente arcade, o meglio, sembra non dare troppo peso a tutti quegli aspetti che cercano di aggiungere un certo realismo al videogioco; Carmageddon sotto questo punto di vista è diverso, dal momento che tiene conto di un'infinità di leggi fisiche per simulare il movimento e gli scontri del vostro automezzo.

Attenzione, non vuol dire che questa semplicità sia negativa ai fini del gioco, anzi, per alcune persone potrebbe essere l'elemento vincente. Infatti in Axelerator i programmatori hanno deciso di concedere moltissimo spazio all'immediatezza: non dovrete passare ore e ore per cercare di prendere confidenza con i comandi, sarà molto semplice iniziare a giocare.

Carmageddon al contrario all'inizio presenta alcune difficoltà, come vi sarete resi conto giocando alla demo presente nel CD. Insomma, se non avete voglia di sbattervi per imparare a guidare la macchina e non vi interessa se non vengono rispettate tutte le leggi del moto potreste essere davvero interessati da questo gioco.

Questa semplicità di fondo comunque non implica che non dovrete preoccuparvi di guidare in modo realistico, il gioco non è un semplice shoot'em up travestito da simulazione automobilistica: infatti bisognerà imparare a prendere le curve nella giusta maniera, cercando di intuire la giusta traiettoria per non finire fuori pista e allo stesso tempo non rallentare troppo. Come dire, il giusto compromesso.

Come vi ho già accennato, per aumentare il divertimento su ogni auto è installata un'arma, più o meno potente: si va dalla semplice mitraglietta che fa il rumore di una macchina da scrivere e poco danno, ai missili a ricerca calorica, che spaccano avversario e timpani. Inoltre passando ai box potete procurarvi altri strumenti per fare scherzi ai vostri nemici: dei chiodi da lasciare dietro di voi per far scoppiare i pneumatici ai vostri inseguitori, dell'olio per farli spiattellare contro i palazzi che si trovano ai bordi del circuito, delle mine per vedere volare gli organi degli altri piloti.

Ogni automezzo è inoltre dotato di un particolare marchingegno nomato "Neutrobooster", utile soprattutto nelle curve molto strette, un particolare dispositivo che se attivato permette di tenere l'auto "incollata" alla strada, in modo da non sbandare mai. Insomma, vi sembrerà di trovarvi al volante dell'auto di James Bond, solo che voi siete ispirati da fini meno nobili che smascherare cattivoni.

Come vi ho già accennato, potete anche fermarvi ai box per riparare i danni che i vostri nemici hanno fatto al vostro automezzo, oltre che ricaricare i vari strumenti bellici che vi siete portati dietro. Indubbiamente dopo pochi minuti di gara queste zone saranno già affollate di automezzi che richiedono i servizi del meccanico.

Un elemento che mi ha lasciato un attimino perplesso è il fatto che, al contrario della tendenza attuale, il percorso è fisso e obbligato, cioè non potete abbandonare il circuito per andare a vedere cosa c'è dietro quell'edificio, non avete quella sensazione di libertà che vi viene offerta da altri giochi.

Non voglio dire che i giochi a percorso fisso siano brutti, ma solo che da un prodotto simile mi aspettavo che al giocatore venisse data la possibilità di cercare scorciatoie per arrivare al traguardo seguendo una tratta più breve, e in generale gli fosse garantito il piacere di esplorare il territorio alla ricerca di altri automezzi da distruggere, siano essi o no dei partecipanti alla gara (dovete sapere che uno dei miei istinti repressi è torturare gli innocenti, solo per il piacere di vederli soffrire... del resto sono un videogiocatore, quindi da me non potete aspettarvi altro).

Voi magari a questo punto potreste obiettare che lo scopo del gioco è quello di vincere una gara, e che le armi sono solamente uno strumento per farlo, la distruzione dell'avversario non è il fulcro della partita.

Sì, avete indubbiamente ragione, alla fine quel che conta è arrivare primi, però secondo il mio personale parere in un prodotto di questo genere penso che la libertà di movimento alzerebbe tantissimo la longevità del titolo, dal momento che una volta superati tutti i circuiti avreste avuto comunque il piacere di girare e sparucchiare qua e la senza motivo, solo per divertirvi un po'. Se voglio stare all'interno di un circuito predefinito preferisco dedicarmi a qualcosa come F1 della Psygnosis, Destruction Derby e simili. Ovviamente questa è un'opinione personale, e come tale altamente opinabile.

In ogni caso, anche se non potete uscire dal percorso, la varietà è assicurata dall'elevato numero di circuiti presenti, ben 24. Praticamente avete la possibilità di vagare per ogni città del globo, dall'Egitto al Messico, dalle caratteristiche strade della Cina alle più moderne highway Americane. Guiderete su ogni possibile tipo di terreno, dal fango all'asfalto, senza tralasciare la ghiaia e l'erba. Questo è indubbiamente un vantaggio rispetto a Carmageddon, che pur permettendovi di gareggiare su più di 30 circuiti, dispone solamente di sette ambientazioni diverse. Avete notato che in questo articolo

ho citato molto spesso Carmageddon. Adesso non andate a pensare che io sia prevenuto o pagato dalla software house, è solo che mi sembrava che questo fosse il gioco che si avvicinava di più come genere a Axelerator, e quindi ho voluto sottolineare le differenze con il suo concorrente più diretto in modo che voi abbiate la possibilità di vedere quale dei due titoli si adatta maggiormente ai vostri gusti.

Ora vi saluto, non prima di aver ringraziato il caro Gianluca per avermi suggerito il titolo dell'articolo.

Che bello viaggiar... in fondo al mar!

A cura di Alfredo "Seahorse" Nardone



Sono piccoli e abitano in città sottomarine... avete presente gli Snorky? No? Ma dico io, che cosa facevate quando eravate piccoli invece di guardare la televisione? Sparavate forse ai koala appesi sugli alberi?



Questa è l'interfaccia dentro al porto, per accedere alle fasi di gioco.

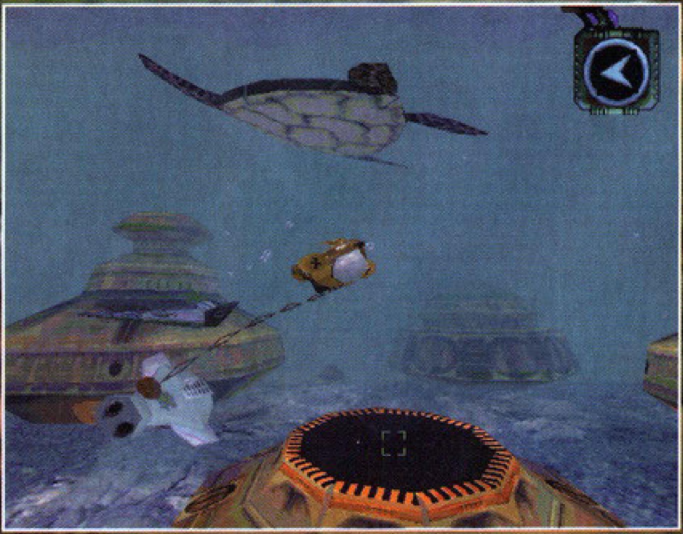


Ecco il simpatico cavalluccio marino, osservate il colore dell'acqua!

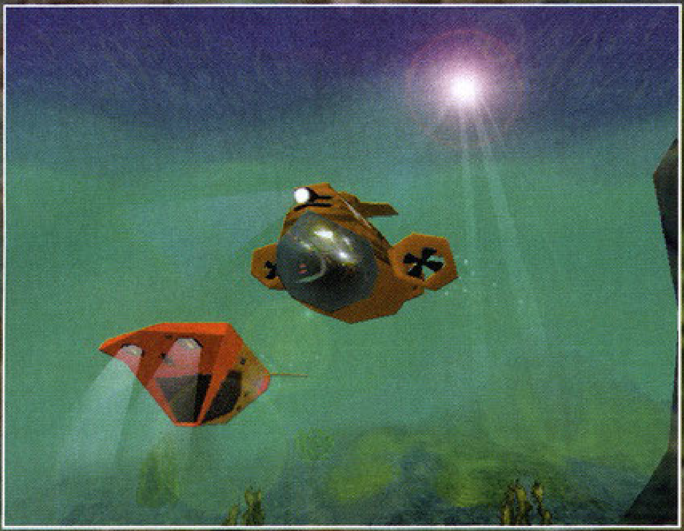
Cristina d'Avena, chiamata così per le sue abitudini alimentari, cantava "In fondo al mar... in fondo al mar...". Era questa la colonna sonora del cartone animato degli Snorky, uno dei cloni più terrificanti dei Puffi (non c'è da stupirsi infatti se questi ultimi hanno avuto gran seguito mentre i primi sono stati totalmente dimenticati dai bambini; erano piccoli con un tubicino storto sulla testa dal quale emettevano delle bolle, squallido!).
Non so veramente se le città sotterranee citate nel cappello di questo articolo siano popolate da quei brufoletti multicolore, sono sicuro però che sono esserini alti mezzo dito, che vanno in giro con dei sommergibili a forma di pesce, ma non finisce qui, se per caso li incontrate in qualche escursione sottomarina, girate alla larga, ce l'hanno a morte con gli esseri umani, vi chiedete perché? Ok, allora state a sentire la storia che vi sto per propinare...
Esisteva una volta un mondo sottomarino che coesisteva con quello umano, una "Sotto-Cultura" che non interferiva col nostro habitat terreno, un universo dove la bellezza regnava sovrana, dove si potevano incontrare gruppi di orate, cavallucci marini o grosse testuggini che mansuete nuotavano verso riva per deporre le uova.
Ora, in quello stesso posto, si trovano scarpe nella sabbia, tappi di bottiglia, e questo solo perché gli umani sono dei maialini e hanno inquinato in maniera devastante non solo il loro mondo, ma anche i mari. Ormai il cosmo dei nostri "Snorky" è ormai diventato una vera e propria discarica.
Ora però arrivano i dolori, perché il nostro puffo marino, già parecchio contrariato per i rifiuti e l'inquinamento, un bel giorno si rende conto che i danni all'ambiente avevano varcato il livello di guardia quando, giunto a casa, trova la sua famiglia morta.
Era veramente troppo, era ormai arrivato il momento di agire ed iniziare una lunga battaglia per ristabilire l'ordine e l'equilibrio dell'ecosistema.
Il suo lavoro non sarà così semplice, perché il nostro piccolo Rambo dovrà combattere anche la dura vita marina, notoriamente regolata dalla classica legge del più forte: ci saranno pesci curiosi che lo prenderanno a testate, altri cercheranno di mangiarselo. Fortunatamente però la maggior parte di essi se non verrà stuzzicata non reagirà, questo per la grande intelligenza artificiale che il gioco dovrebbe vantare nella sua release finale.
La popolazione sottomarina è suddivisa in quattro tribù, la prima si chiama Prochas: l'equivalente del puffo inventore, sfornano gadget, armi e quanto la scienza può offrire e i loro oggetti sono funzionali ed indispensabili per portare a termine le missioni che vi verranno assegnate, ma di questo ne parleremo più avanti.
La seconda razza si chiama Bohine, la loro filosofia è molto semplice ma efficace, si basa sulla superiorità numerica, quasi il doppio dei Prochas, con i quali hanno intrapreso una guerra civile, l'esito della battaglia resta comunque bilanciato vista la totale assenza di tecnologia



Una testuggine e due guardie del corpo in un intenso gioco di luci.



Ho agganciato una navetta dispersa e mi appresto a riconsegnarla al legittimo propietario.



Osservate le luci della nave, il sole che filtra e le onde, fantastico!



Una casa sul fondo, notate le alghe sul retro.

dei Bohine. La terza si chiama Refinery (viva la fantasia) la loro felicità risiede nel guadagnare denaro, vivono quindi nelle loro fabbriche riciclando i minerali, le perle, i pezzi di pesce e altri detriti e ammennicoli che si possono trovare zigzagando per i fondali, se per caso vi capitasse di trovare qualcosa potete passate dalle loro città, entrare nel reparto accettazione ed infine consegnare la merce.
Il quarto clan è quello dei Pirates, non so se hanno la benda all'occhio, il pappagallino sulla spalla e l'uncino al posto della mano, fatto sta che aggrediscono chiunque e senza fare preferenze.
Senza una base apparente, sono il pericolo numero uno per il nostro crociato della lega ambiente.
Penso sia giunto il momento di dirvi quale sarà il vostro mezzo di trasporto, non penserete mica di andarvene a destra e sinistra a nuoto? No, non è il caso, il vostro veicolo sarà un bel sottomarino, mi rendo conto che non è il massimo della fantasia ma vi assicuro che è troppo bellino; sembra un pesce di scoglio, tipo scorfano o ghiozzo: ha due propulsori sulle fiancate ed uno posteriore, per le virate laterali usa un timone mentre per andare su, giù, avanti e indietro si utilizzano i motori laterali che girano di 360°.
Il sottomarino avrà la possibilità di montare diversi tipi armi, scudi e attrezzature per il recupero di oggetti dispersi, basta andare nella città dei Prochas e potrete comprare tutto ciò di cui avete bisogno.
Ma bisogno per cosa? Con calma ci arrivo, basta un po' di pazienza. Va bene che sarei io ad avere il compito di illustrarvi questo prodotto senza precedenti della Criterion Studios, ma come pensate di salvare il mondo marino? Tutto in una botta? Non mi pare realistico. Vogliamo salvare sto mare con varie missioni consecutive in ordine di difficoltà? Bravi vedo che avete sbagliato di nuovo, questo gioco è seriamente innovativo e le missioni saranno di tanti tipi ma senza essere collegate tra loro, molte avranno comunque un denominatore comune che sarà il ripristino dell'ambiente, in questo modo potrete affrontare le missioni che vi interessano di più, senza rischiare di rimanere arenati, scusate il doppio senso, in una missione che magari non vi piace neanche. Il Briefing è molto chiaro e completo e comprende non solo il vostro obbiettivo e la locazione dove dovrete recarvi, ma anche tutta la storia e le motivazioni che hanno determinato lo stesso. Dopo ogni missione portata a termine con successo vi verrà comunicato il risultato che le vostre fatiche avranno avuto sull'ambiente. Per chiarire il concetto generale vi propino un venefico esempio che avrà lo scopo di confondere quelle poche idee che avete chiare.
Siete con il vostro sommergibile in una città dei Prochas, entrate nel molo (una cupola ad apertura automatica) e cercando tra le missioni trovate un tizio che sta cercando un tappo di bottiglia avvistato nel punto xyz, avete un po' di soldi e comprate una calamita con cavo traente, uscite dal porto e andate nel punto predestinato, ma non vi era stato detto che era situato



In mezzo a dei pesci leone, sono bellissimi.



Questo brutto mostro si è accanito contro di me!



Ecco a voi la schermata dove potrete comprare e vendere oggetti.



Ora entro in quella lattina, anche se qua fuori mi sento più tranquillo.



Guardate che bell'arco, forse troppo spigoloso.

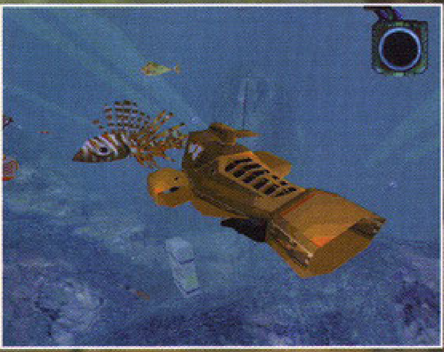
in una caverna buia e piena di pirati, tornate indietro e comprate scudi potenziati, missili, luce di profondità e alcuni razzi illuminanti che vi permetteranno un'istantanea vista dell'antro che sarà illuminato a giorno. Vi recate sul posto, sparate un razzo illuminante, vedete i nemici, fate piazza pulita, trovate il tappo, attivate la visuale sul magnete che vi permette di calarlo con precisione e, ad aggancio eseguito, ve la filate in città, pronti per onori e glorie.
C'è ancora un altro piccolo problema, per comprare il necessario per le vostre missioni vi serviranno soldi, e come nel mondo degli umani, così in questo, i soldi non ve li regala nessuno.
Dovrete quindi raccogliere perle, distruggere minerali, recuperarne i pezzi e consegnarli a qualche fabbrica nelle città Refinery. Avrete capito che per cavarvela in questo intricato e pericoloso ambiente dovrete avere una visione globale della vostra missione, raccogliere oggetti, minerali, venderli, scambiare cose, portare a termine missioni, uccidere se necessario: un discreto numero di cose, che se bilanciate, vi permetteranno di portare a termine Sub Culture senza colpo ferire.
I ragazzi della Criterion Studios nella preparazione di questo gioco sono stati davvero maniacali, minuziosi, pignoli e chi più ne ha più ne metta, dal giorno in cui gli venne l'idea di Sub-Culture sono passati ormai diciotto mesi, in questo lungo periodo si sono veramente messi d'impegno per ricostruire l'ambiente sottomarino nei più minimi particolari, hanno studiato il movimento della fauna ittica, i loro comportamenti, e le loro abitudini.
Non di meno è stato difficile riprodurre l'atmosfera delle "Shallows", è questo il nome con cui hanno chiamato il territorio sottomarino in cui vi dovrete avventurare; per ricreare un microcosmo ben fatto e rendere più realistica l'idea di miniaturizzazione è stato scelto un tratto di mare con acqua bassa, che in relazione al nostro piccolo eroe, risulta semplicemente giusto, un fondale Oceanico con piovre assassine e squali sarebbe stato esagerato, impossibile da esplorare e con nemici troppo veloci e potenti, a meno di avere un sottomarino con missili al plasma.
Notevole l'interazione con il paesaggio, tutto ciò con cui potrete cimentarvi, un'ostrica con una perla, un sommergibile nemico, un minerale o una costruzione, presenterà un quadrato verde, tipo mirino, che vi indicherà appunto che potrete spararci sopra o tentarne il recupero, i vostri missili però non andranno dritti al bersaglio, ne' tanto meno vi basterà calare il magnete per agganciare un'anfora, per tutte le funzioni del sottomarino ci sono delle visuali, che vi permetteranno di mirare con precisione dato che presentano angolature e zoom differenti.
A questo punto, prima di andare oltre, devo farvi una confessione, io sono nato in Sardegna, per i posteri, a Cagliari, e in quei bellissimi luoghi ho trascorso la mia, per così dire, giovinezza; amo il mare e ci ho trascorso tanto di quel tempo che non mi sarei stupito se mi fossero spuntate un paio di pinne e le branchie, sono anche un pescatore, e come tale, ho sempre studiato i pesci, sui libri, sui video e nel loro ambiente, capirete quindi con che occhio ho osservato questo gioco, tanto mi è caro il mare quanto sarei rimasto disgustato se avessi avuto tra le mani un gioco fatto in maniera approssimativa, dove il mondo marino risulti fiabesco o altre cose grottesche che non riesco neanche ad immaginare.
La natura sia essa marina o terrestre ha le sue leggi e se un gioco vuole rappresentarle virtualmente deve almeno tentare di riprodurne la realtà, detto questo arrivo a spiegarvi come è stato realizzato il paesaggio e tutto il resto.
Non è stato possibile, ovviamente, utilizzare il motion capture: ci pensate ad un'anguilla con la tutina che si muove nell'acquario del grafico? La fauna è stata quindi renderizzata dopo uno studio del moto natatorio, la cosa che mi ha stupito maggiormente è l'intelligenza artificiale di queste creature, sono di ventiquattro tipi diversi, veramente straordinaria, le murene che si mostrano per qualche secondo prima di attaccare, a protezione della tana e dei piccoli, i pesci curiosi che danno piccoli colpi allo scafo, o seguono i riflessi del pezzetto di vetro che avete attaccato al magnete, la manta che tranquille fluttua "a mezz'acqua" ed infine il branco di pesci che si apre in mille direzioni al vostro passaggio.
Uno sguardo più che attento è stato dato al paesaggio che passa dal fondale sabbioso, a quello con le alghe e alle bellissime grotte piene di intricati sentieri e passaggi oscuri: senza razzi illuminati e luci di profondità infatti è meglio non entrare neanche; in quanto alla grafica si pensi che per il paesaggio sono stati utilizzati oltre 100,000 poligoni immersi in un mondo totalmente 3D.
Fantastica è la simulazione delle onde sulla superficie dell'acqua, si possono ammirare portando il proprio sottomarino a qualche metro di profondità, in continuo movimento, danno una perfetta idea del moto ondoso poiché non seguono uno schema fisso che risulterebbe troppo fumettistico e irreale.
La luce, elemento fondamentale un ambiente di questo tipo, è stata curata per realizzare quello



Questa è una città dei Bohine e quella cupola a sinistra è il porto.



Le grotte sono dei posti affascinanti ma un po' macabri.



Osservate i raggi del sole e le texture del fondale!



E' notte fonda e sono in una città dei Prochas, meglio fare silenzio.



Cosa sarà quella costruzione? Magari la base nascosta dei pirati!

che realmente succede in natura , nelle città sottomarine sono presenti dei "lampioni" che aumentano la visibilità nel loro raggio d'azione, ma oltre questi l'unica fonte di luce rimane il sole, che filtra dalla superficie con lunghi raggi e crea effetti di luce stupendi che potrete ammirare nelle foto e una luminosità che cala ovviamente con la profondità; per rendere più reale il concetto della vita marina, che scorre e va avanti, è stato realizzato un ciclo solare, si alterna quindi il giorno alla notte, dove vivere si fa più difficile e il ritmo marino si capovolge.

Il motore utilizzato per questo gioco è un derivato del Dive engine, che si adatta per la sua flessibilità alla tipologia di questo prodotto, il sottomarino deve muoversi continuamente e cambiare sempre direzione, deve quasi fluttuare nelle profondità, anche quando sbatte contro altri pesci o contro gli sogli, il modo con il quale rimbalza è molto importante per rendere il movimento reale, è la differenza abissale che passa tra simulazione ed arcade.

Il grosso dubbio che aleggia su questo gioco risiede proprio nella grafica, e questo potrebbe sembrare in contrasto con quanto vi ho detto fino ad adesso, non è così solo per un piccolo particolare che non avevo menzionato fino ad ora: quasi tutto ciò che ho potuto analizzare era ottimizzato per Monster 3D, e l'entusiasmo che penso traspaia dalle mie righe vi assicuro che è giustificato: nonostante il prodotto non sia pronto, ha una grafica stupenda, se posso permettermelo, senza precedenti, resta il dubbio di come risulterà il gopcp sui computer di quei poveracci, me compreso, che montano ancora una scheda video azionata da un criceto che corre su una ruota.

Farei prima a montare una scheda telefonica, ma forse un giorno potrò permettermi una bella Cga, chissà, il futuro potrebbe riservare tante sorprese.

Il sonoro è stato curato dalla bellissima Gail Cooper, già nota per aver composto la stupenda canzone, che noi tutti conosciamo "Buon compleanno a te".

Per i sound fx sono state utilizzate, oltre a pregiate librerie sonore, suoni digitalizzati e modulati, per alcuni è stato necessario mixare vari canali, molti effetti sarebbero stati piatti se non si fosse intervenuti in questo senso, ovvio che, con una cura tale per il realismo, il volume sonoro vari a seconda della distanza e venga modulato e ovattato come accade in acqua.

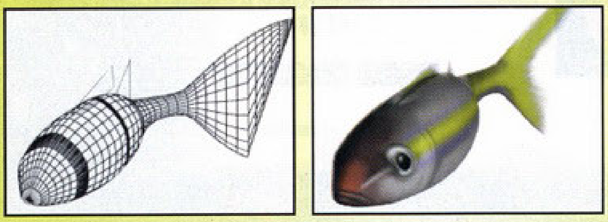
Le musiche risultano molto d'effetto, rilassanti per un certo verso ma anche inquietanti, sembra quasi che le note calme e ridondanti stiano per preannunciare l'arrivo di qualche pesce male intenzionato; il tutto risulta molto avvolgente ed è facile capire come questo aiuti ad entrare dentro il gioco.

L'idea di questo prodotto non proviene da altri giochi, ma da diversi film che hanno fatto scattare la fantomatica scintilla nella mente dei programmatori; i noti film sono " The Abyss", "Leviathan" e "Un pesce di nome Wanda", l'amore per il mare però è servito per andare avanti e per creare un gioco che prenderà il suo posto nell'universo ludico, un prodotto che ha i suoi punti forti nella grafica 3D, nell'interazione con lo sfondo, nella simulazione della vita marina e nel coinvolgente sonoro.

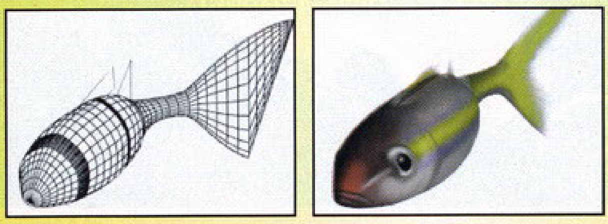
Non resta che aspettare che esca il prodotto definitivo, che non dovrebbe tardare molto, che ormai è in dirittura d'arrivo, il primo ad essere ansioso sono io, quindi fate la fila e... alla prossima.

Renderizzata anche una pepata di cozze!

ZOOM IN



Potete vedere le fasi della creazione di questo pesce



Il sottomarino: da schizzo a scheletro poligonale



Un disegno dei mezzi ostili presenti nella versione definitiva

Vai d'acceleratore

ZOOM IN

Saranno supportate:
- Monster 3d e tutti i processori 3Dfx
- 3D Blaster, Total 3D e 3D Reactor
- Matrox Mistique
- Virge 2 S3
- Rage 2 ATI

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE

✗ Eccellente per quanto sembra verosimile l'ambientazione.
✗ Divertente per la varietà e autonomia delle missioni.
✗ Uno dei pochi giochi che i mass media non criticheranno.
✗ Il motivo che mi serviva per comprarmi la 3Dfx

OPPURE

✗ Richiedere risorse di sistema troppo elevate.
✗ Poco longevo visto che non è noto il numero di missioni.
✗ Poco d'effetto in bassa risoluzione.

Sub Culture

Metà 97

DOS

Simulazione sottomarina

Virgin Interactive Entertainment

LEADER

Omicidio sulle strad

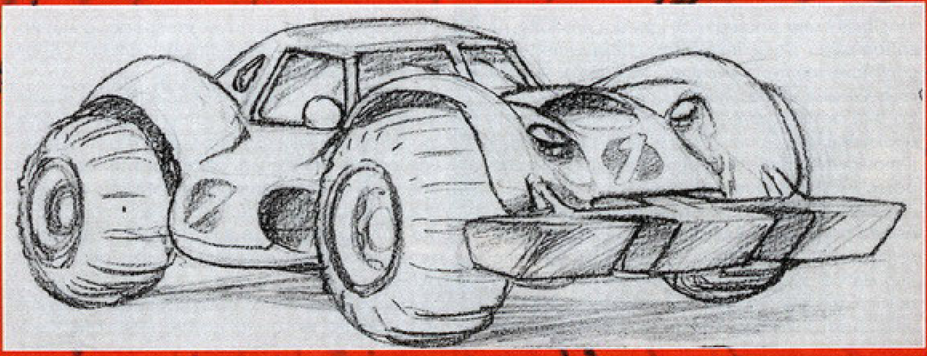
Ragazzi, sta per arrivare, manca sempre di meno: finalmente a Maggi
tutti i nostri istinti di auto
gli

A CURA DI ALBERTO FALCHI

Eh si, questo gioco ci sta davvero facendo sospirare... non avete idea di quanto sia atteso da tutti, redattori e non, megadirettore compreso. E in effetti bisogna dire che tutte queste attenzioni sono davvero meritate, ve lo dice uno che ha giocato da morire alla versione non definitiva (tranquilli, finalmente potete provarlo anche voi: sul CD di questo mese troverete un bel demo giocabile del titolone).
Per chi si fosse perso lo scorso numero di PCGP il prodotto in questione altro non è che Carmageddon, cattivissima (nel senso di crudele) simulazione di pirata della strada, un gioco di guida dove chi vince non è quello che pennella le curve alla perfezione, colui che usa il cambio nel modo migliore, ma chi riesce a trasformare il proprio autoveicolo nel più spietato strumento di morte; ma badate bene che le persone da ammazzare non sono i vostri avversari (o meglio, non solo loro), questo si è già visto in altri 1000 titoli, bensì dei poveri, innocenti e ignari passanti: non vi attira tutto ciò?
Se avete visto il rolling demo che abbiamo messo sul CD dello scorso numero sicuramente vi sarete stupiti guardando spettacolari incidenti, budella che spruzzavano dappertutto e in generale una violenza che va oltre l'umana immaginazione. Dopo aver giocato alla beta-version posso assicurarvi che i programmatori di questo gioco non sono per niente umani, dato che quello che avete visto era solo una minima parte di quello che ci sarà nella versione finale del gioco. Porca miseria, meriterebbero un premio solo per aver inventato i bonus più assurdi del mondo: se tirate sotto un gruppo di persone con un solo colpo otterrete un bel "combo bonus", mentre se spappolate qualcuno in una maniera particolarmente cruenta vi sarà elargito un appagante "bonus for artistic impression" oppure uno "splatter bonus"... e non è finita, ne potrete ottenere altri facendo degli spettacolari incidenti con gli avversari e spalmando i passanti contro i lampioni. Detto così sembra bello, ma vi assicuro che giocato lo è addirittura di più.
Adesso però vorrei lasciare un attimo da parte la violenza, anche se è il principio su cui si basa questo gioco, e approfondire un momento gli altri aspetti, dal momento che se il tutto si limitasse a un semplice "cerca il pedone e sii crudele" la noia regnerebbe dopo poche ore di catartico spappolamento.
Prima di tutto vorrei sottolineare uno degli aspetti più interessanti: la libertà di movimento. Al contrario di giochi come POD, Screamer 2 e vari, in Carmageddon avete la possibilità di girare ovun-



Non vi ho detto che potrete potenziare il vostro veicolo in un negozietto alla fine di ogni gara? Beh, forse perché mi sembrava ovvio.


Ed ecco uno sketch di una delle vetture.


Come vedete raramente si sviluppa tutto direttamente sul PC: solitamente i programmatori preferiscono fare prima degli schizzi a matita.



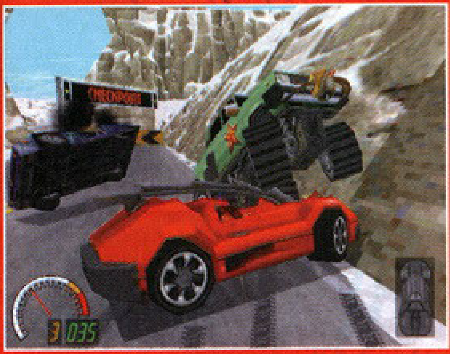
Ah, la soddisfazione di fare un genocidio ci viene giustamente riconosciuta con un bel Bonus.

le della California...

o (o almeno così si dice) potremo sfogare
nobilisti repressi stendendo
incauti pedoni che ci tagliano la strada. EVVAI!!!!



I paesaggi marini sono sempre molto suggestivi.



Un brutto incidente proprio un attimo prima di superare il Checkpoint.

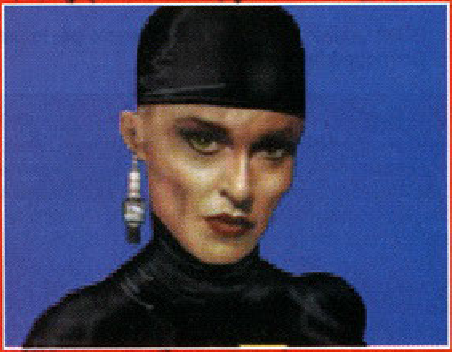
que, dal momento che il circuito è praticamente inutile ai fini della vittoria, o meglio, è marginale. Per superare un livello, e quindi ottenere i punti e i soldi necessari per riparare e attrezzare il proprio veicolo, dovete superare dei Check Point presenti nel percorso, con l'unica limitazione che dovete farlo entro un certo tempo limite, che può essere ampliato spappolando tutto ciò che si muove, stando ovviamente attenti a non distruggere il vostro mezzo, a meno che non vogliate godervi una bella schermata con su scritto "game over"

Questi Check Point però possono essere dislocati un po' ovunque, sopra i tetti dei palazzi (è davvero spettacolare fare un salto troppo lungo e vedere il nostro automezzo precipitare del decimo piano), in riva al mare, sul cocuzzolo di una montagna, in mezzo a un deserto o all'interno di un circuito fognario. I programmatori affermano orgogliosi che l'unico limite, dal punto di vista della libertà di movimento, è il cielo.

Altro punto a favore del gioco è indubbiamente l'intelligenza artificiale degli avversari: ognuno di essi ha la sua tecnica particolare per fare del male fisico, è più o meno abile, ma soprattutto ha una memoria. Come cosa vuol dire questo? Semplicemente che ogni pilota si ricorderà di chi lo ha fatto penare più del dovuto nella gara precedente. Ergo, se rubate i pedoni che un avversario aveva visto prima di voi, e poi lo spingete fino a farlo cadere da un palazzo di 8 piani, nella gara successiva dovrete cercare di stare alla larga da questo tipo, perché, un tantinello arrabbiato per lo scherzetto che gli avete combinato, potrebbe decidere di sfogare tutta la sua rabbia verso di voi... siete stati avvisati. Ora, per quanto mi riguarda non sono ancora riuscito a verificare



Se non riparate la vostra macchina in tempo potreste finire la gara prima del previsto.



Ehllollà, guardate un po' che respingenti questa guidatrice!



In Duke Nukem 3D rimanevano le impronte dei piedi, qui ovviamente lascerete per terra il disegno dei vostri pneumatici.



Se guardate bene in mezzo alla violenza della scena potrete notare anche il bastone del vecchietto che vola via... ora ditemi che i particolari non sono curati.

Carmageddon interview

INTERVIEW

PCGP Abbiamo giocato la versione Demo di Carmageddon e ci ha colpiti la velocità dell'engine in low-res, anche su PC non troppo potenti. Pensi che sarete in grado di mantenere questa velocità anche in alta risoluzione?
SF Spero di sì, stiamo ancora cercando di ottimizzare le prestazioni in hi-res; mi auguro che il gioco giri ad una buona velocità su un P120 a pieno schermo.

PCGP Avete dovuto affrontare problemi di censura a causa della violenza del gioco? Come sai, ci sono un sacco elementi splatter considerati generalmente poco adatti ad un pubblico molto giovane.
SF Il prodotto è mirato ad un target di pubblico che va dai 18 ai 35 anni di età. L'unico problema che penso potremo riscontrare sarà rappresentato dalle persone che, senza aver visto o giocato Carmageddon, verranno condizionate dal solito vociferare riguardo la violenza.

PCGP Ci sono alcuni elementi che non hai implementato nella versione finale a causa di problemi vari (Per esempio scene troppo cruente…)?
SF Nella versione definitiva saranno inclusi tutti gli sprites del Demo, stiamo comunque alla larga dall'inserire bambini e figure religiose. Tutto ciò fino a quando non creeremo uno Sprite Studio con cui la gente possa inventare tutti gli sprites che vuole!!!

PCGP Uccidere la gente solo per il gusto di farlo è una delle cose più divertenti da fare in un videogioco. Avete per caso in cantiere altri giochi come Carmageddon, per esempio un clone di Doom in cui l'obbiettivo consiste nella "terminazione" di innocenti?
SF In questo momento stiamo lavorando su Carmageddon 2 che sarà più grande, migliore e molto più cattivo!!!

PCGP Quanto tempo avete impiegato per la programmazione di Carmageddon?
SF 18 lunghissimi mesi…

PCGP All'inizio di ogni corsa potremo scegliere tra due diversi piloti. Quali sono le differenze che li caratterizzano?
SF Errr, lui è un uomo e lei è una donna? Le vere differenze risiedono nelle prestazioni delle automobili (velocità, armatura e maneggevolezza).

PCGP Il prodotto sfrutterà le potenzialità di acceleratori grafici come S3Virge o 3DFX?
SF Stiamo cercando di trovare un modo per farlo. Attualmente riscontriamo qualche problema di compatibilità con il software da noi utilizzato per la gestione grafica (B Render).
Molto probabilmente a questo scopo sarà rilasciato un patch, come accadde per Tomb Raider.

PCGP Avete intenzione di produrre una versione per DirectX o la gente dovrà giocare Carmageddon solo da MS-Dos?
SF La gente potrà giocare a Carmageddon sotto Windows, Win95, MS-DOS e Mac.

PCGP Cosa ne pensi della nuova tecnologia MMX? E' in progetto una versione di Carmageddon per processori di questo tipo?
SF La tecnologia MMX ha consentito ad un titolo come SWIV 3D di diventare il successo che è, ma sfortunatamente non sarà la stessa cosa per Carmageddon.

PCGP Cosa ci potete dire riguardo una possibile modalità Deadmatch?
SF Da 2 a 6 macchine potranno scontrarsi in terrificanti e distruttive gare. Il titolo potrà essere giocato in rete, ma non via Internet. Chissà, forse Carmageddon 2…

se questo corrisponda a realtà, dal momento che il prodotto che avevo fra le mani era una versione ben lungi dall'essere completa, quindi posso solo sperare che questa promessa venga mantenuta, dal momento che questo particolare, oltre a dimostrare l'impegno dei programmatori nel rifinire il gioco nei particolari, aggiungerebbe parecchio spessore al titolo.
Una cosa che ho potuto verificare di persona invece è stato il modello di guida, che come promettono gli sviluppatori è davvero realistico, forse fin troppo (anche se schiantarvi contro un muro a 200 Km all'ora e uscirne illesi non è proprio aderente alla realtà): a basse velocità la macchina si riesce a controllare bene, ma quando iniziate a pigiare sul gas diventa sempre più difficile non sbandare e controllare le frenate. Poi, esattamente come se stesse guidando un vero bolide, se state andando in retromarcia, perdere il controllo sarà molto più facile, dato che muovendo anche di poco lo sterzo, le curve saranno molto più brusche (ve lo dice uno che ha rifatto la fiancata alla sua Golf andando in retro a velocità smodata su una stradina sterrata, e non era un videogioco!!!).
Mi ha fatto molto piacere vedere la cura che è stata riposta nei particolari: guardate le strisciate sull'asfalto quando usate il freno a mano e le scie di sangue che le macchine lasciano per terra quando passano sopra i resti di qualcuno... è vero che ai fini del gioco non contano nulla, però aggiungono quei tocchi di classe che differenziano un buon prodotto da uno che si merita il bollino di "GARANTITO". C'è però un punto che non mi convince molto: ci sono 36 percorsi diversi, però molti sono costruiti nella stessa area, e alla fine le diverse ambientazioni sono solamente 7... visto che come ho già detto seguire il circuito non è necessario per vincere, ci ritroveremo un gioco



Questi tizi armati non sembrano poi così indifesi come quelli presenti nelle altre immagini, mi sa che vi daranno del filo da torcere.



Il bello è che gli appiedati non stanno li fermi a subire, ma cercano disperatamente di scappare, aumentando notevolmente il senso di sadismo che si prova giocando.

Censurare è meglio che stirare

L'altro giorno stavo facendo un interessante discorso con l'amico Zolthar (cosa alquanto strana, è difficile sentirlo dire cose sensate e pubblicabili su una rivista diversa da Le Ore), riguardo alla distribuzione di questo prodotto: riuscire ad arrivare sugli scaffali sfuggendo all'affilata forbice dei più casti censori? E soprattutto, nel caso che ci riesca, quale sarà la reazione dei media? Qualche tempo fa un noto giornalista aveva messo in stretta relazione Mortal Kombat con il lancio dei sassi dal cavalcavia; ultimamente questo sport è ritornato in auge, e stavolta la colpa di tutto è stata attribuita a un coin-op del quale mi sfugge il nome, dal momento che uno dei colpevoli ci spendeva mezzo milione alla settimana (come no, ci giocava ininterrottamente per 8 ore al giorno). Mr. Smanetta sullo scorso numero vi ha già parlato abbastanza di questo problema, però vorrei aggiungere delle mie considerazioni personali: cosa succederà se un ragazzo, magari ubriaco perso, investirà qualcuno, e poi gli agenti scopriranno che a casa sua aveva una copia di Carmageddon? Una persona che conosco aveva quasi ricevuto una denuncia dai genitori di un ragazzo che, mentre scassinava il distributore automatico di lattine, si era tagliato un braccio: sicuramente accusare i programmatori di Carmageddon potrebbe essere lo sport preferito di quest'anno
Ragazzi, se avete qualcosa da dire in merito scriveteci, potrebbe venirne fuori un interessante scambio di opinioni. L'unione fa la forza...



Questo veicolo deve dare un sacco di soddisfazioni: altro che una Porsche.

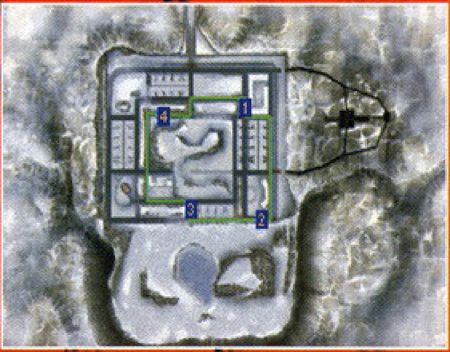
con solamente 7 livelli, nonostante siano molto vasti. A mio parere non sarebbe male se nella versione finale ce ne fosse qualcuno di più. Un ultima cosa che vorrei sottolineare è il fatto che in questo periodo la mania dei giochi di macchine (arcade o simulazioni) sta divampando: non vorrei che Carmageddon venisse sepolto in questa massa di giochi, o che venga considerato uno dei tanti che inseguono l'hype del momento. Infatti, a mio parere, Carmageddon non deve essere visto come un semplice gioco di macchine, magari con qualcosina di diverso: è a tutti gli effetti un gioco nuovo, completamente diverso da tutto quello che si trova sul mercato. La macchina è solo uno strumento, non quello su cui si basa il gioco. L'impressione che ne ho ricevuto non è stata quella che mi hanno dato tutti gli altri giochi di guida: più che altro mi sembrava un Doom su quattro ruote, un qualcosa che ancora non avevo visto. Insomma, finalmente un qualcosa di nuovo nel mondo dei videogiochi. Forse alcuni lo considereranno poco educativo, ma rimane il fatto che una volta tanto l'originalità ha trionfato, e scusatemi se è poco. Vi rimando comunque alla recensione definitiva che dovrebbe apparire sul prossimo numero per maggiori dettagli (non ultimo il fatto che potrete rubare la macchina all'avversario).

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO PERCHE'

- ✗ Porterebbe qualcosa di nuovo nel mercato dei giochi di guida, che in questo momento è vicino alla saturazione.
- ✗ E' curato in modo maniacale anche nei dettagli più banali.
- ✗ Non è violento.. è un macello!!!

OPPURE UN FLOP PERCHE'

- ✗ Devono uscire davvero troppi giochi di guida e rischia di perdersi ingiustamente in mezzo alla massa.
- ✗ Vista l'inutilità della pista, alla fine ci si ritroverebbe a girare sempre negli stessi punti dello scenario.
- ✗ La violenza, come già detto, potrebbe creargli un po' di problemi.





Questi sono due diversi circuiti che però si svolgono nello stesso identico scenario... capite cosa intendo quando dico che alla fine ci sono solo 7 livelli?

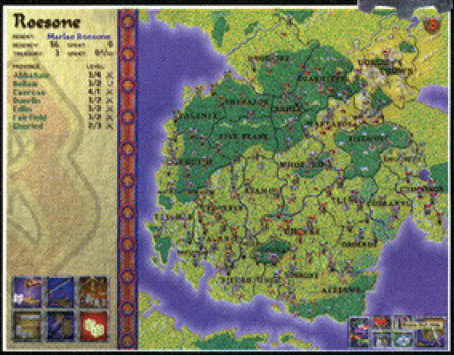
E se non mi piace stirare le vecchiette?

Ragazzi, come avete notato ultimamente gli sviluppatori sembrano nutrire una morbosa attrazione verso i giochi di guida, e per aiutarvi a muovervi in questo mare burrascoso ho deciso di fare un piccolo elenco delle prossime uscite.

F1: Conversione dell'ottimo titolo per Playstation, si presenta come un'arcade davvero imperdibile... lo stiamo tutti attendendo con impazienza.
Wreckin' crew: Un altro arcade, questa volta sulla falsariga di Super Mario Kart (o di Street Racer, se preferite): un giochino semplice e senza troppe pretese, ma che potrebbe essere davvero divertente pur non essendo dotato di una grafica da far cadere le mascelle.
Need for Speed 2: Ha forse bisogno di presentazioni? Avete a disposizione le macchine più costose del mondo e un freno a mano per fare tutte le acrobazie che vorrete... peccato che non ci siano i passanti da tirare sotto. Probabilmente troverete la recensione su questo numero.
Moto Racer: Dalle automobili passiamo ora ai mezzi su due ruote: in questo caso avrete sotto il sedere un bell'enduro per compiere tutte le acrobazie che vorrete.
Motor Cycle: Se alle piste polverose e piene di salti preferite l'asfalto, allora dovete dare un'occhiata a questo titolo, che detto fra noi non sembra davvero niente male.
Interstate76: Ne ha fatto il WIP l'amico AFC sullo scorso numero: guidate e sparate. Niente di più, niente di meno.
Speedster: Niente violenza per questo prodotto della Psygnosis, ma una normalissima gara automobilistica. Lo rende particolare il fatto che potrete pilotare qualsiasi macchina vogliate: dalla Dune Buggy alla Ferrari. In Inghilterra dovrebbe uscire verso Aprile,
Test Drive Off Road: Vi ricordate il mitico Test Drive? E il suo seguito? Beh, questo è il terzo episodio, e per evitare di metterlo in diretta concorrenza con Need for Speed, i programmatori hanno deciso di abbandonare le lussuose macchine per mettervi alla guida di enormi Jeep. Potrebbe essere quello che Monster Truck Madness non è stato.

Carmageddon

DATA	Maggio
FORMATO	DOS
GENERE	Simulatore di pirata della strada
SOFTWARE HOUSE	SCi
DISTRIBUTORE	SACIS



Una panoramica su tutti regni, uno sarà il vostro e dovrete tirare avanti da soli.



Entriamo nel particolare e notate come sono bene armati i vicini.



Una scena di battaglia, dove non dovrete disdegnare la magia.

A cura di Gianluca Tosca

Che razza di vita noiosa!

Alla fine che ci vuole a governare un regno e andare in giro a spappolare mostri o gente che si dimostra antipatica e poco disposta al dialogo sulle problematiche sociali del passato...

Io non lo so, tutto questo chiasso per un prodotto che non offre poi questo granché, ma volete mettere l'emozione e l'avventura di costruirsi il proprio acquario come potevate fare in El Fish, o di non fare assolutamente nulla tranne che cambiare CD nel caso di alcuni film interattivi? Insomma, la cosa mi fa veramente imbestialire, come si permette la Sierra di prepararsi a far uscire tra breve un gioco che dovrebbe potenzialmente simulare in ogni suo aspetto il regno di un personaggio nel più classico mondo Fantasy. Forse non mi sono spiegato molto bene (forse? NdBDM): a quanto sembra in Birthright prenderete per la manina un personaggio tra i molti possibili legato ad uno dei tanti regni. La vita scorrerà tranquilla, dovrete semplicemente governare il vostro paesello, difenderlo da vicini che stanno troppo stretti e sconfiggere le forze del male che imperversano nella zona. Dicevo che dovrete scegliere un personaggio, ogni regno su cui posere-te il cursore del vostro mouse pigiando il bottoncino dovrebbe offrirvi la possibilità di scegliere tra due simpatici ometti. Ogni futuro regnante avrà molte caratteristiche, classiche di quasi tutti i giochi di ruolo. Dalla forza alla destrezza non dovrebbero mancare intelligenza (e qui già mi aspetto simpatici commenti redazionali del tipo:" Il tuo personaggio raggiungerebbe lo zero assoluto", -272° per la cronaca, o meglio: "è una caratteristica che dovrebbero toglierti"), costituzione e tutte quelle altre simpatiche particolarità senza cui un gioco di ruolo non potrebbe esistere (dato che gli RPG sono basati sulla identificazione/caratterizzazione personaggio giocatore), i punti esperienza, la classe e via dicendo. Anche le professioni saranno molteplici, con conseguente differenza dei valori primari, dovreste poter essere un guerriero dalla lucente armatura o un mago dal lucente bastone o un ladro dalla lucente borsa o ancora un chierico dal lucente mantello. Messa in atto la vostra inderogabile scelta comincerà il gioco vero e proprio o almeno la parte strategica di quest'ultimo. L'interfaccia appare discretamente semplice, nella concezione e nell'utilizzo, e riguarderà quasi certamente i più importanti aspetti del governo. Il mantenimento di tutte le strutture e la loro relativa costruzione comporterà una certa spesa in denaro e l'utilizzo di forze, naturalmente i vari edifici forniranno tutti i vantaggi tipici del loro campo. La costruzione di un porto favorirà notevolmente il commercio mentre il tempio avrà certamente altre funzioni, un pochino alla maniera di Civilization. Il lato meramente economico, che voi reduci da mille battaglie guarderete con sdegno, cioè la regolazione dell'afflusso di tasse per ogni regione e la parte



Finalmente il vostro personaggio con tutte le caratteristiche consone ad un RPG.



Avrete un comodo quanto utile tutorial per familiarizzare con tutti gli aspetti del gioco.



Tra le tante creature che incontrerete guardate i Goblins, e non dite che non sapete chi sono.

di capitale utilizzata per il mantenimento di tutto dovrebbe essere la prima cosa in cui dovrete cimentarvi; state tranquilli, dopo arriverà anche l'azione, con rumori di ossa e scudi che si spezzano. La prosperità della vostra provincia dipenderà molto dalla cura che avrete per il benessere dei vostri sudditi e degli edifici da loro abitati ed utili. Non dimentichiamo però l'esercito e le armi che in molti giochi hanno un ruolo di rilievo. Birthright non dovrebbe costituire un eccezione, perché da un lato le truppe comandate da voi avranno il compito di espandere e preservare il vostro impero, dall'altro vi consiglio caldamente di utilizzare una spada molto affilata o un bastone molto carico di magia nelle vostre scorribande nei meandri dei Dungeons più ostici. Anche per quanto riguarda l'esercito l'aspetto economico anticiperà quello pratico, generalmente una lista di tutto il vostro esercito con relativa spesa di mantenimento per ogni unità vi dovrebbe consentire di pagare in oro o in "punti reggenza". Se volete l'esercito più bello con le spade più lunghe e gli scudi più tondi, allora aprite il portafoglio e pagate. Un occhiata alle tasse, per scoprire se siete dei novelli Paperone, e la parte principale di gestione dovrebbe essere terminata. No, quasi mi passava di mente, (e qui in redazione altre grasse risate dopo commenti come: "perché davvero hai una mente?", o: "mente? Dai non ti allargare") non è mica finita: prima di passare a cose più pratiche dovrete far rullare i dadi e affidare al caso (che in modo più vicino alla realtà dei fatti io solitamente chiamo sfiga) la riuscita delle vostre azioni. Farete il passo successivo avendo a disposizione quasi tutto ciò che un re può fare al suo benamato popolo, il passaggio tra le due fasi dovrebbe essere automatico dopo la fine turno sancita dai già citati cubi di legno. La lista delle azioni possibili pare essere considerevole. Dovrebbero con tutta probabilità essere ben sedici, consentendo una gestione veramente al dettaglio di tutte le numerose variabili presenti in questo prodotto. Chi va di fretta fa le cose in modo pessimo. Ripensando a queste perle di saggezza popolare i programmatori della Sierra hanno pensato di lasciarvi soltanto la possibilità di compiere tre azioni per turno, ogni una delle quali dovrebbe avere effetto immediato sullo svolgimento temporale del gioco. Vi ho menzionato i "punti reggenza": se siete a corto d'oro per le truppe, il soldo comunque è meglio, potete compiere azioni che vi facciano guadagnare questi benedetti punti utili anche a mantenere saldo il vostro potere contro lotte intestine e regnanti gradassi. Un'azione potrebbe essere quella di "governare", piuttosto che stabilire rotte commerciali. In pratica le classiche cose da fare in ogni reame che si rispetti dovrebbero essere tutte presenti, con l'aggiunta di tocchi magici e una "cosetta" di cui vi parlerò più avanti. Spionaggio, dichiarazioni di guerra, invettive contro un altro re, diplomazia, commercio saranno le variabili da gestire per quanto riguarda la politica estera. Se i soldati non ci sono il vostro regno non è destinato a durare a lungo, vi arriveranno in soccorso la possibilità di creare e comandare truppe e capi per farle rigare dritte. Le battaglie dovrebbero avvenire in tempo reale con una visione del campo di battaglia e delle truppe schierate. Resta da chiarire se e che tipo d'interazione sarà possibile effettuare con i propri soldati. Incantesimi protettivi e offensivi dovrebbero costituire la magia di cui disporrete a livello generale. Badate molto bene che quasi tutte le azioni compiute oltre che un guadagno comportano l'utilizzo e conseguente perdita di punti di vario genere. Ciò che ho prima riduttivamente chiamato "cosetta" è la possibilità d'intraprendere un'avventura col proprio personaggio/re. Essenzialmente è a questo che serviranno tutte le caratteristiche e le abilità, inoltre lo svolgimento di una campagna dovrebbe portare gloria, esperienza e una posizione di tutto rispetto nei confronti degli altri monarchi. Spade, magie, pergamene, pozioni, mostri e membro del "party" magari per un oggetto d'incredibile potere. Alla fine dovreste aver a che fare col maxi cattivo dopo il quale dovrebbe essere finito il gioco. Birthright promette di infilarvi nel PC il mondo di D&D e sapete meglio di me che non è affatto cosa da poco.

Birthright

DATA	Tardo 1997
FORMATO	Windows 95 e Dos
GENERE	Adventure/Strategico
SOFTWARE HOUSE	Sierra
DISTRIBUT.	Leader

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE...

✗ Un ibrido di alto livello tra strategia e avventura.
✗ Molto longevo vista la varietà di cose da fare.
✗ Una garanzia il legame col mondo di Dungeons & Dragons.

OPPURE...

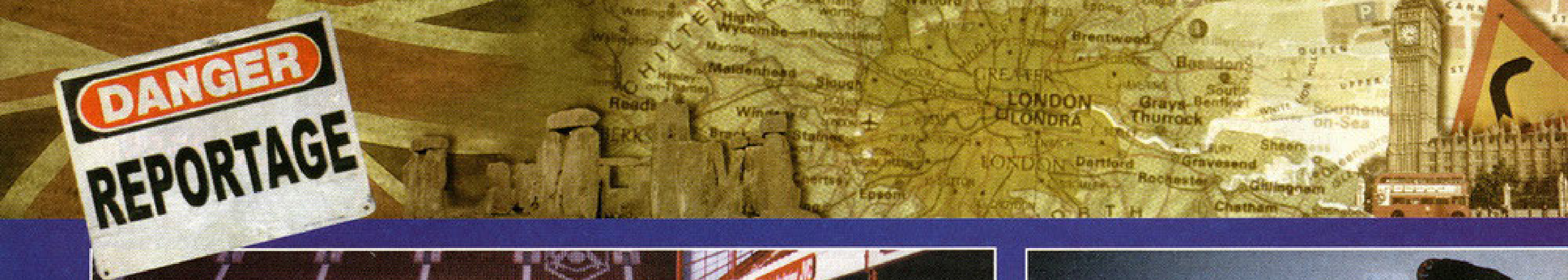
✗ Poco amato dagli amanti di un genere specifico.
✗ Caotico viste le molte e necessarie cose da fare.
✗ Che di Dungeons e di Dragons non ve ne freghi niente di niente.



Se guidare un regno vi affatica e vi vengono le occhiaie, ecco pronta un'avventura nel più classico stile D&D.



Se sarete bravi a voi il cattivone finale, che sia parente di Diablo?.

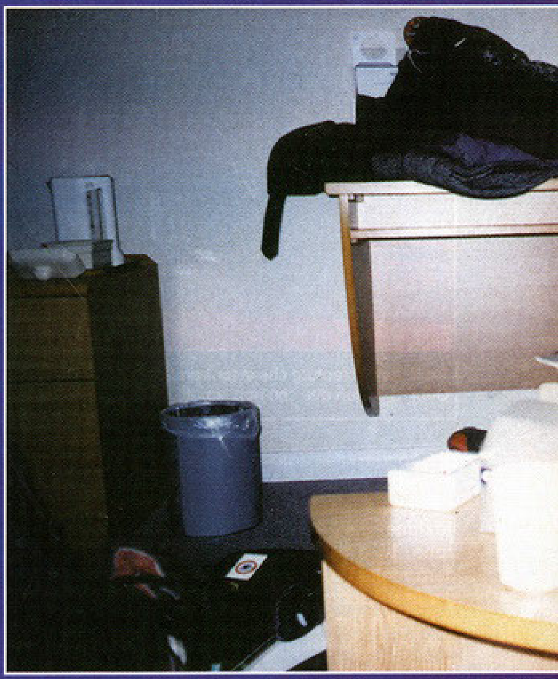


Maxis... Anco e Kick Off, ma Dino Dini lo sa?

Il reportage che mi appresto a scrivere (e voi a leggere) si presenta alquanto insolito. Sto infatti viaggiando da Bruxelles alla volta di Londra su un volo Virgin pilotato da un ubriaco stanco per vedere un gioco saltato fuori dal nulla: Kick Off 97...

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO





Il primo Kick Off, programmato dal non troppo snello Dino Dini, entro' nella storia di ogni videogiocatore come IL gioco di calcio. Sembrava tutto finito e ora la Maxis se ne esce con questo Kick Off 97, realizzato dalla Anco senza pero' alcun aiuto da parte del già citato programmatore. Bene, visto che del prodotto in questione dovreste trovare una succosa recensione qualche pagina piu' in la' parto subito raccontandovi le esperienze mondane del piccolo gruppo di giornalisti italiani invitati alla presentazione. Dovete sapere infatti che ogni volta che si va all'estero ne succedono di tutti i colori e di solito proprio al sottoscritto il quale, anche questa volta, ha potuto dare prova del proprio savoir-faire in terra straniera: dopo aver infatti ritirato i biglietti nell'italianissima Linate e aver preso la classica stecca di Marlboro Medium al duty-free ci siamo subito imbarcati su un fiammante (nel senso che mancasse poco andasse a fuoco) Boeing 737 della Virgin Express. Dopo aver discusso simpaticamente con una hostess sui parametri di assunzione per questa famosa, ma ambigua, compagnia di volo siamo decollati. Il pilota era chiaramente nervoso, ma lo scalo a Bruxelles si e' rivelato rapido e indolore (grazie alle cinture di sicurezza). Il primo risentimento ha fatto capolino quando tutti insieme ci siamo accorti di essere sprovvisiti della carta d'imbarco per cambiare aereo. Dopo un paio di quarti d'ora spesi a parlare con un'addetta della Virgin riusciamo a farle capire che i biglietti, per forza di cose, doveva averli lei e infatti ecco materializzarsi sul terminale tutti i nomi apparentemente scomparsi.

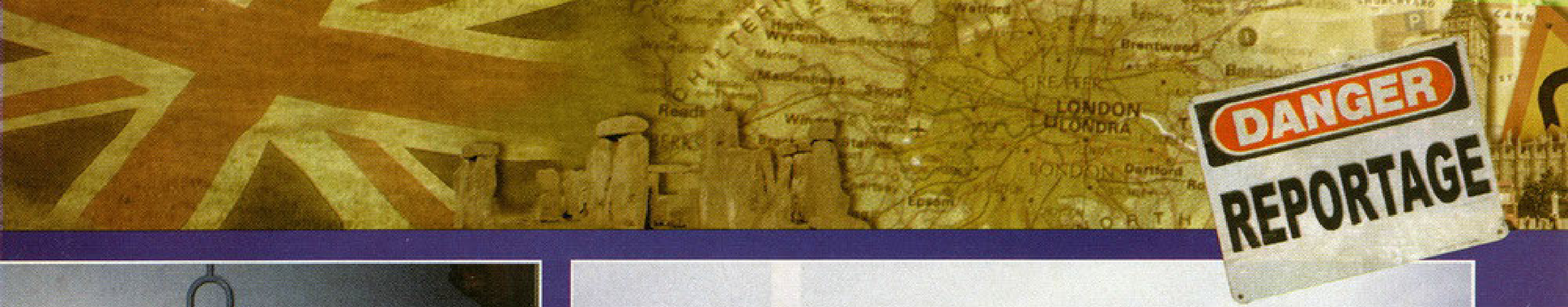
...Alla volta di Londra...

Dopo aver scoperto che l'aereo che ci avrebbe portato a Londra era il medesimo che ci aveva portato a Bruxelles (grazie alla "prova della cicca attaccata sotto il sedile") proseguiamo verso la nostra meta. Atterriamo a Heathrow. Tutto bene. Prendiamo il nostro bel taxi e arriviamo all'albergo. Secondo risentimento: le camere non erano pagate (almeno apparentemente). Che si fa'? Tra lo sconforto di tutti il concierge chiede almeno una carta di credito come garanzia. Il sottoscritto non ci pensa due volte: sfodera la sua anticipando che, se effettivamente le camere non fossero pagate, cause di forza maggiore lo avrebbero costretto a coprire solo i propri costi. Cercando di dimenticare questo piccolo inconveniente ci siamo poi subito buttati nei piaceri dell'alcool sbevazzando un paio di pinte di birra nel bar dell'albergo. Poi via alla volta di Londra per una cena all'insegna del "tutto spesato"; dopo mangiato un salto fugace al Trocadero per vedere un po' di coin-op nuovi di pacca. Torniamo quindi in hotel stanchi come una cosa stanca, ma solo dopo aver ripescato il buon Mao (compagno di mille avventure) che si trovava già a Londra. Nell'albergo mancava naturalmente la sua prenotazione, ed eccomi quindi in una camera singola diventata per l'occasione doppia (tengo comunque a precisare come, nonostante questo frangente, la mia eterosessaulità non sia stata in alcun modo compromessa).

HALIFAX

... Finalmente Maxis...

Il giorno dopo tutti (o quasi visto che il nostro accompagnatore ligio al lavoro e amante di Star Wars non è riuscito ad avere un solo secondo libero!) a fare acquisti a Forbidden Planet, negozio londinese metà di tutti gli appassionati di Star Trek, fantascienza, cinema, fumetti e libri fantasy. Il sottoscritto in quest'occasione è riuscito a realizzare uno dei piccoli sogni della propria vita: avere la riproduzione parzialmente funzionante del phaser di Star Trek (ovviamente questo non disintegra le persone, però fa in ogni caso un bell'effetto). Alla fine della mattinata siamo tornati in albergo per andare alla Maxis per l'attesissima presentazione, tenuta in pompa magna all'interno dello stadio dell'Arsenal. Arrivati prendiamo coscienza (almeno per ciò che riguarda il sottoscritto) di dover prepararci a un torneo di calcetto con gli altri giornalisti e distributori di software di tutta Europa. Inutile dire che mi ero dimenticato tutto a casa e l'unico paio di scarpe rispondeva al







nome di "stivaletto anfibio Caterpillar". Recuperate un paio di Nike da tennis gentilmente offerte da un concorrente la squadra italiana comincia a giocare: non l'avessimo mai fatto! Al primo incontro perdiamo 9 a 0 con due infortunati su cinque. Nel secondo match le cose vanno meglio, nel terzo anche, ma solo a livello di punteggio: eliminati senza ritegno. Di buono c'è che, tra una partita e l'altra, siamo riusciti a mangiare del cibo fritto non ben identificato (accompagnato da circa nove pinte di birra). Dopo la prova a calcetto "live" siamo entrati di prepotenza nel torneo di Kick Off 97 dove, ancora Mao, è riuscito a portare la bandiera tricolore alla vittoria finale (il sottoscritto è notoriamente un imbecille con i giochi di calcio).

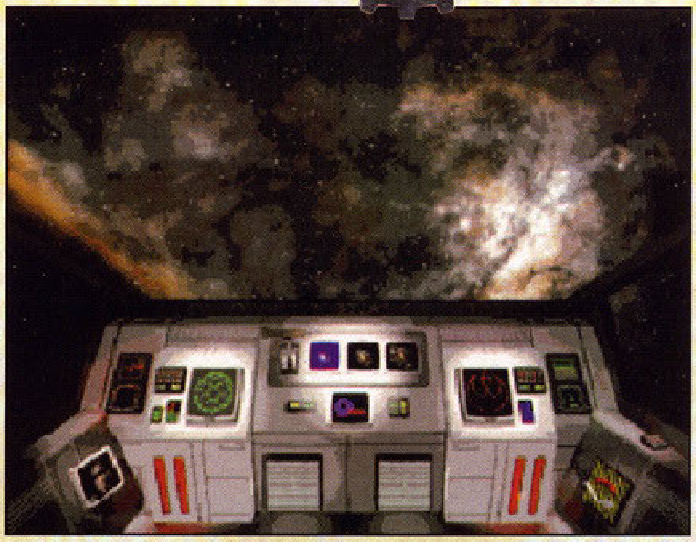
Il ritorno a casa...

La presentazione ha avuto termine intorno alle 22, con tanto di premiazione dei vincitori da parte di uno dei giocatori dell'Arsenal (mi pare si trattasse di Ian Wright). Stanco, ma felice, il piccolo gruppo di soliti "italiani in cerca di forti emozioni™" torna in albergo e decide di dare l'addio allo stesso abusando del poliedrico e funzionale room service: cinque persone, un film dal nome Caged Fury vietato ai minori, 82 sterline in roba da mangiare e in alcool allo stato puro hanno coronato un'altra formidabile impresa tricolore. Ma non crediate che sia finita qui!
Dovete sapere, infatti, che la mattina dopo la sveglia ha suonato alle 6! Corsa in taxi all'aeroporto e, apparentemente, solito iter. Dico apparentemente perché mentre gli altri compagni di viaggio passavano indenni tutti i controlli pre-volo, il sottoscritto veniva perquisito e sbeffeggiato da tutti gli addetti alla sicurezza presenti a Heathrow.
Se ben ricordate poco sopra ho accennato al mio acquisto di un phaser. Bene, per chi non lo sapesse questo oggettino può sembrare una pistola molto futuristica o, peggio, un fallo di plastica fattura. Non vi dico il macello all'aereoporto. Mao cercava di spiegare che era un giocattolo mentre l'addetto gli diceva solo di rispondere alla domanda "è tuo?". Io venivo perquisito e interrogato su che cosa ci facessi con quell'affare e gli altri (hostess di terra comprese) ridevano della mia proverbiale sfiga...
Comunque tutto è andato liscio fino all'arrivo a Bruxelles, scalo obbligato per il ritorno.
Qui le cose sono state addirittura peggiori: mentre a Londra infatti si sono limitati a farsi quattro risate dandomi del pazzo per il prezzo dell'insulso giocattolino (149.99, circa 400'000. Però è un oggetto in edizione limitata!), in Belgio mi hanno anche interrogato e portato in uno stanzino tipo spogliatoio dove un omaccione mi ha perquisito utilizzando un dubbio metal detector portatile. Sono comunque stato risparmiato dall'ispezione corporale grazie al santo protettore dei giornalisti... Poco male, preso l'aereo, tornato a casa, felice di essere di nuovo in Italia, sono riuscito a passare indenne almeno i controlli di Linate e con il sorriso sulle labbra per la bell'avventura sono tornato al luogo natio con il mio bagaglino di nuovi contatti pronti a spedirmi materiale su un qualcosa che uscirà ad ottobre, avrà il suffisso SIM e finirà con un numero...
Notizie quanto prima su queste pagine...



Ringraziamenti di rito

Non potevano mancare i ringraziamenti ad Andrea Giolito dell'Halifax, distributrice di Kick Off 97, Simi Belo e Chris Knight della Maxis e a tutti i compagni di viaggio... ancora una volta siamo sopravvissuti, felici di fare questo lavoro, felici di conoscere il mondo...



Questo qua sarà il menu principale di Rebellion...



Stiamo iniziando la costruzione di un cantiere. Notate il veicolo simile al rimorchio dei Javas.

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

...Perché tre è il num

Di sicuro sarete già andati al cinema a vedervi il "rifacimento" di Guerre Stellari espandendo la vostra esaltazione a livelli proibitivi: occhio però a non consumarla tutta, poiché sta arrivando Rebellion.

Tre come i mitici film che costituiscono la celeberrima saga. Tre come i titoli prodotti dalla Lucas relativi alla trilogia di prima. Tre, proprio come il numero perfetto insomma (mica ho scritto il titolo a caso!). Del resto per celebrare il ventennio della nascita di Guerre Stellari bisogna fare le cose alla grande, non credete?!? Ecco perché non solo le pellicole originali sono state interamente rimasterizzate in digitale inserendovi nuovi spezzoni con affinità varie, ma alla Lucas si sono messi a pensare come ci hanno abituati, ovvero alla grande. Così ecco Rebellion, il nuovissimo strategico che ci folgorerà tutti. Vabbè, è inutile dilungarsi ulteriormente: tanto lo so benissimo, siete impazienti di saperne di più, anche perché altrimenti non avreste iniziato a leggere l'articolo, o no? Okkey, okkey, sono un deficiente cosa volete farci. Bene allora, lasciamo perdere il mio sclero, parliamo del gioco. Innanzi tutto bisogna dirlo, si tratta di uno strategico: già, per la prima volta nella storia videoludica la Lucas entra in questo piacevole ramo dopo essersi inserita con Afterlife nei manageriali; ma non sarà uno strategico puro e semplice, alla C&C per intenderci, bensì una via di mezzo tra Red Alert più Star General. Per prima cosa un pezzettino di trama. Su, dai, ho detto un pezzettino, uno piccolo piccolo, giusto per l'ambientazione. Okkey?!? Dai! La Morte Nera è appena stata distrutta, l'Alleanza ribelle è nel pieno delle sue forze: l'Impero ha preso una batosta mica male, ma le forze a sua disposizione sono notevoli, tanto da mettere a dura prova la resistenza imposta dalla ribellione. A Darth Vader (ma soprattutto all'imperatore Palpatine) non va giù una simile sconfitta e si rimette subito all'opera per la totale devastazione delle fila alleate, ma da parte loro i ribelli non hanno nessuna voglia di farsi sbatacchiare: sono consapevoli della loro Forza, la useranno con vigore per porre fine una volta per tutte alle maledette imposizioni imperiali. Insomma, si è vicini allo scontro decisivo: l'infinito equilibrio tra il Lato Oscuro della Forza e la Possanza degli Jedi si stanno per affrontare. Nessuno può dire chi ne uscirà vincitore, soprattutto poiché bisognerà pure vedere chi decideremo impersonificare nel gioco. Volete tranciare le gambe alle guardie imperiali per infilare la testa dell'imperatore negli ioni di scarico dei Tie Fighter? Bene allora, prendete le vesti del comandante dei ribelli, quindi iniziate la lotta. Non avete mai sopportato i peli dei wakiee (o come cacchio si scrive, non ricordo) o le evoluzioni del Falcon in mezzo a quei cavolo di meteoriti? Allora investite tutte le vostre risorse mentali nell'impero dandovi da fare per stroncare tutti i "rosso cinque" del menga che vi si pareranno dinanzi. Chiaro il concetto, no?!? Sì, in sostanza potrete sceglervi da che parte schierarvi, ma in fondo questo poteva anche essere scontato visto il genere di gioco. Quanto di sicuro ancora non sapete è il fatto che l'intero procedimento strategico di conquista o battaglia avverrà per turni. Ora



Sarà presente un'enciclopedia per illustrarci tutto il mondo di Star Wars presente in Rebellion.



Volete scegliere una particolare galassia nella quale cimentarvi? Ecco l'apposito menu...



Le guerre con le quali ci troveremo coinvolti pregiudicheranno l'evolversi degli eventi.



Uno dei tanti menu coi quali interagiremo. Osservate la profondità della grafica...



Stiamo disponendo la nostra flotta imperiale. Tira una brutta aria per i ribelli!

mi spiego. Indipendentemente da chi vorrete comandare, dovrete compiere tutte le azioni da voi desiderate nella sezione voi dedicata, per lasciare spazio poi all'altro giocatore il quale farà lo stesso all'interno del suo turno. "Che palle" direte voi, "così se mi attaccano mentre tocca all'altro, io cosa faccio, mi mangio una banana?!?". No, anzi; non per nulla ho parlato di processo strategico; non tattico. Eh già: non appena si passerà alla tattica di battaglia il combattimento avverrà in tempo reale, un po' come in Warcraft (da quanto ho capito); così potrete sempre decidere come difendervi o attaccare. Sostanzialmente quindi bisognerà giocarsi a turni l'estensione dei propri territori, per poi espanderli con guerre scatenate in tempo reale, dove l'azione più la frenesia si alterneranno alla strategia o alle infamate totali. Quali? Beh, ci sarà la possibilità di mandare una spia a sabotare gli edifici avversari, di addentrarsi in un cantiere nemico fregandogli gli armamenti, di stabilire alleanze coi pirati per poi voltargli le spalle quando meno se lo aspettano, giusto per avere della carne da macello da gettare nella mischia, oppure posizionare delle truppe d'assalto nei punti più nascosti della galassia, in modo da poterle far saltare fuori dall'iperspazio tutte assieme per creare un'imboscata coi fiocchi. Non solo: creare squadroni, impartire ordini polivalenti per l'attacco o la difesa, assegnare missioni di scorta mentre si massacra un pianeta per distrarre l'attenzione dell'avversario, catturare convogli nemici al fine di impossessarsi della tecnologia o dei personaggi contenuti sono all'ordine del giorno in Rebellion. Sì, ho detto personaggi: dovete assolutamente sapere che all'interno del gioco saranno presenti i protagonisti della trilogia o dei romanzi (55 in tutto); quindi non stupitevi se dovrete dare ordini a Luke Skywalker o a Han Solo, magari per mandarli entrambi ad assaltare lo shuttle dell'ammiraglio Thrawn. E non crediate abbia citato queste finezze a caso. L'importanza delle missioni o dei personaggi ai quali queste verranno assegnate non saranno da sottovalutare, in quanto l'esito delle stesse dipenderà pure dal fattore umano del diretto coinvolto. Se si tratta di una missione diplomatica sarà meglio scegliere Leia, mentre ovviamente per una missione d'attacco dare il comando a Luke darebbe esiti migliori. Massì, massì, certo: ci saranno pure loro, R2D2 e C3PO, saranno proprio questi ultimi a tenerci informati sullo sviluppo degli eventi, un po' come ciceroni della situazione (nel caso usiate i ribelli). Anche l'impero ha i suoi informatori, IMP-22 per esempio. Insomma, come vedete di cose ve ne ho già dette tante, ma non abbastanza: non pensiate di vincere solamente con le guerre, poiché sbagliereste. La prerogativa portante è quella di espandere la propria Forza in modo tale da annientare definitivamente l'avversario; per farlo non basta sconfiggerlo in tre o quattro battaglie, ma bisognerà sottrargli territori, pianeti, intere galassie se necessario. Dovremo espandere a livelli impensabili i nostri spazi, in modo tale da aumentare l'esercito, le tecnologie a disposizione, i rifornimenti, le materie prime, le risorse economiche, tutto insomma, così da diventare abbastanza forti per tentare l'attacco risolutore alla fortezza imperiale piazzata su Coruscant o alla base ribelle nascosta chissà dove (bisognerà trovarla, ed ecco qua come le missioni di esplorazione diverranno utilissime!). Vabbé, concludo solamente dicendovi che l'aspetto grafico sarà governato da schermate 2D mentre le battaglie saranno vissute in ambienti 3D gestiti da un engine veloce come può esserlo una vettura di F1; in alta risoluzione ovviamente, senza parlare della trasparenza dell'interfaccia. Adesso però basta, vi ho detto fin troppo: continuate a esaltarvi, perché la Lucas è la Lucas!


L'imperatore Palpatine con le sue guardie imperiali. Dovremo vedercela pure con lui.

ZOOM IN

Potrebbe avere successo se:
✗ L'azione sarà frenetica come in Red Alert.
✗ Le "trovate" tattiche saranno innovative.
✗ La varietà delle missioni sarà "totale".

Oppure essere una baco se:
✗ L'azione sarà lenta.
✗ L'universo di Star Wars verrà deturpato.
✗ Non sarà un "vero gioco Lucas".

Rebellion

Maggio '97

Windows 95

Strategico

...nero perfetto!



Sappiate che se vi esplode così vicino farà sicuramente fuori anche voi.a



Torrette che producono energia e alcune cosine per far bello il vostro Robot.



Che bel cielo, soprattutto l'aereo che ci rifornirà di ciò che abbiamo chiesto.

Che gioco d'Egitto

A CURA DI GIANLUCA TOSCA

Ogni scusa è buona per tirare mazzate sulla nuca, adesso se le danno anche in Egitto.

Volete che vi racconti di quando sono andato nella terra dei Faraoni con un viaggio trovato in un biscotto della fortuna? Sono sicuro che non aspettate altro. Rammento che è stata un'esperienza breve ma significativa, primo perché sono riuscito a perdermi in una piramide di dieci metri quadrati (che probabilmente non esiste, ma la mia è una licenza poetica) e passato li quasi tutta la vacanza. Secondo perché ho tentato, stranamente senza fortuna, di far passare alla dogana la maschera d'oro di Tutankamon come un regalo di compleanno. Terzo, trattenuto nel paese per lo spiacevole inconveniente doganale, mi hanno rubato tutto e sono tornato a nuoto. Se non capite il mio irresistibile umorismo e desiderate terminarmi, vi potrete allenare grazie a S.C.A.R.A.B. C'erano una volta due fazioni, quella di Ra (parente della nota Fa, cugina di Sol e figlia di Mi) e quella di Osiris. Stanchi delle sfide a boccette su ghiaccio decidono di scannarsi per il dominio delle maggiori città. Non sarete catapultati nel passato ma nel futuro, comanderete Robot dalle sembianze di Dei egiziani, e le città saranno sospese a mezz'aria. Gettate le premesse, dovrebbe cominciare a formarsi nella vostra testolina una vaga idea del gioco in questione, aggiungo che sarà un sparatutto in soggettiva in grafica poligonale 3D, e da quello che ho visto, corredato da texture un pochetto essenziali. Ora la vostra fantasia dovrebbe aver generato qualche immagine e allora continuiamo; in ogni città saranno tre le missioni da svolgere, non necessariamente in ordine consequenziale (se siete masochisti o killer professionisti potete pure cominciare dalle più difficili) come non dovrebbe essere obbligata la scelta della città dove versare un po' d'olio. Ciò che non potrete scegliere sarà il numero di "guerrieri" vostri e nemici presenti nella ridente cittadina. Considerate che sia voi che la fazione ostile probabilmente disporrete esattamente degli stessi mezzi da guerra, le stesse armi e avrete gli stessi obbiettivi. Anubis e i suoi due fratellini saranno il vostro esercito (e vi assicuro che è piu che sufficiente vista la quantità di gadget di cui li potrete rifornire). Una missione potrebbe schierare due combattenti meccanici per parte, ricordate che comunque voi ne controllerete uno soltanto. Il passo successivo sarà sconfiggere il nemico e quindi vincere. I modi per portare a casa la pagnotta e la pelle dovrebbero essere due. Il più classico e immediato, far fuori gli avversari; in S.C.A.R.A.B. non dovrebbe essere semplice, il computer che gestisce i nemici avrà le vostre stesse armi e sarà più preciso e veloce, tutt'altro che improbabile che all'inizio vi faccia la pelle in un nanosecondo nonostante gli scudi. Verificatosi questo caso nulla sarà perduto poiché dovreste avere a disposizione ben due reincarnazioni con la possibilità di cambiare Divinità meccanizzata. Lo stesso per il nemico, in pratica ogni Robot deve schiattare tre volte. Ma la violenza, si sa, non risolve nulla (anche se ci va vicino); per questo ci sarà quasi certamente un'altra via per uscire vittoriosi: dovrebbe trattarsi di costruire un certo numero di torri che producono energia e mantenere la produzione almeno del cinquanta percento per cinque minuti. Ovviamente l'unico pericolo per le vostre centrali sarà la fazione opposta e degli scorpioni meccanici naturalmente ostili. L'unica altra cosa che si muove dovrebbe essere una navicella di rifornimento che al vostro comando dovrebbe rilasciare, nel punto dove avete dato l'ordine, le armi, le torri che si attiveranno autonomamente dopo poco tempo e un sarcofago che vi servirà per le riparazioni (sarà conveniente annientarlo appena utilizzizzato per evitarne l'uso da parte del nemico). Troverete altre armi e simpatici congegni, vi cito l'occhio di Ra e le vipere, nei meandri del livello. Sembra decisamente un gioco studiato per il Multiplayer, per certi versi forse simile ad XS. Ah già... occhio a non cadere dalle città volanti.



Il menu principale, per la missione e la scelta del vostro animaletto da guerra.

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE...

✗ Un autentico spasso giocarlo in Multiplayer.
✗ Con qualche diversità dai soliti sparatutto in soggettiva.
✗ Graficamente non miracoloso ma molto fluido e scorrevole.

OPPURE...

✗ La sfida ai suoi simili sarà ardua.
✗ Ripetitivo, le cose da fare alla fine sono sempre quelle.
✗ Difficile la gestione ottimale del mezzo.

S.C.A.R.A.B.

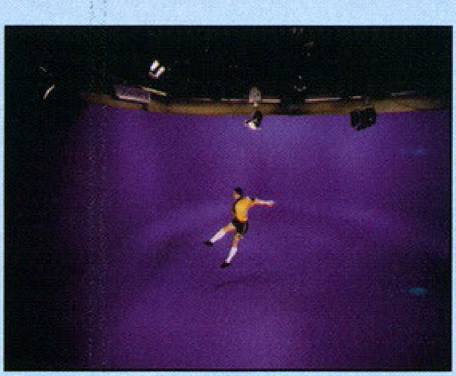
DATA	1997 Inoltrato
FORMATO	Windows 95
GENERE	Shoot'em up
SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTORE	CTO



PlayStation
CD-ROM
L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.
Exhumed
LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...
...NESSUNA
HA FATTO
RITORNO
BMG
INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT




Le numerose animazioni presenti all'interno di World Football sono realizzate con la tecnica del croma key


Tirare dei calci nel vuoto può sembrare una cosa da idioti, ma il risultato sono delle animazioni di ottimo livello

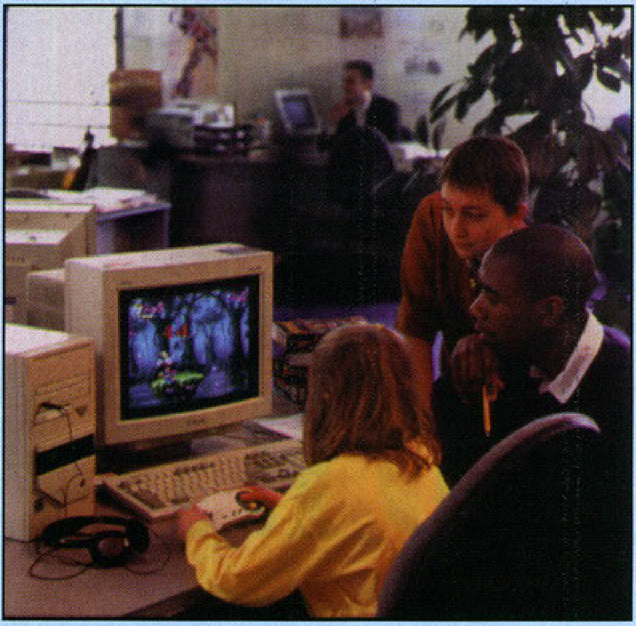
Ritorno al 2D

A CURA DI KARIM DE MARTINO

Diciamo la verità: i giochi di calcio non sono più quelli di una volta! I tempi di Kick Off e Sensible Soccer sono passati e non ritorneranno più, a meno che...

Questo articolo dovrebbe essere una specie di reportage sulla giornata che ho trascorso negli uffici della Ubi Soft a Parigi. Non vi preoccupate, perché comunque non ho intenzione di annoiarvi raccontandovi di cosa ho mangiato a pranzo o di come sia riuscito, grazie alla mia incredibile faccia tosta, a fare il viaggio di ritorno nella cabina di pilotaggio di un Boeing 747, atterraggio compreso, seduto proprio a fianco dei piloti. Sta di fatto che questa paginetta la devo pur riempire in qualche modo e quindi preferisco parlarvi di World Football, il titolo calcistico della Ubi Soft che dovrebbe uscire verso la metà di Aprile.

A questo punto devo fare una premessa: non sono assolutamente un appassionato di calcio. Quello vero lo detesto, quello simulato non mi ha più esaltato dai tempi di Kick Off e Sensible Soccer su Amiga. Ovviamente sto esprimendo un'opinione del tutto personale, ma i vari Fifa Soccer e Actua non mi hanno mai coinvolto così tanto come i vecchi titoli sopraccitati. Quello che manca a mio parere nelle produzioni più recenti è la giocabilità, quella sensazione di immediato controllo che si aveva sui giocatori. Sono sicuro che molti di voi hanno capito di cosa sto parlando e lo stesso hanno fatto i programmatori di World Football. Lo scopo della Ubi Soft è stato di realizzare un gioco che avesse esattamente le caratteristiche di immediatezza e giocabilità dei titoli Amiga, e da qui la scelta drastica di abbandonare la grafica 3D per tornare al buon vecchio 2D. La visuale di gioco è da bordo campo e non dall'alto, ed è possibile scegliere tra tre differenti livelli di zoom. Sono presenti tutte le opzioni classiche di un gioco di calcio, le coppe e le maggiori leghe europee. Si può scegliere una qualsiasi squadra di serie A o nazionale, modificando i colori delle maglie e se si desidera anche i nomi dei giocatori. Purtroppo non ho provato direttamente World Football e quindi non mi posso esprimere sul fatto che sia veramente divertente come sostengono i ragazzi della Ubi Soft; a giudicare comunque dalle loro espressioni le cose sono due: o sono dei bravissimi attori oppure veramente si divertivano come dei ricci. Per gli altri prodotti a cui sta attualmente lavorando la software house d'oltralpe vi rimando al box in questa stessa pagina. Au-


Francois, Michelle e Fabian giocano a Rayman durante una pausa. I nomi li ho inventati!

Progetti in cantiere

ZOOM IN

F1: La software house francese sta realizzando un gioco di corse dal titolo ancora incerto. Tutto ciò che si sa comunque è che il motore dovrebbe essere del tutto simile a quello di POD e che il gioco sarà più una simulazione che un arcade, più simile quindi a GP2 che a F1 della Psygnosis.

POD: Il team di sviluppo di POD è tuttora al lavoro per realizzare nuove auto e circuiti aggiuntivi. Questi ultimi verranno sfornati al ritmo di uno circa ogni due settimane, fino alla fine della prossima estate. I circuiti saranno resi disponibili gratuitamente su Internet e quelli che ho potuto vedere avranno non solo nuove texture, ma addirittura nuovi elementi come per esempio gli ascensori. Alcune piste sono nate appositamente per il gioco multiplayer e presentano una gran varietà di bivi, cosicché non sarà possibile sapere chi sia in testa in un preciso istante, ma solo al momento in cui uno dei giocatori taglia il traguardo.

ED: Potremmo definirlo come un Rayman 3D. Il modello a cui si sono ispirati i ragazzi della Ubi Soft è quello di Mario 64 per Nintendo, promettendo però che il loro gioco sarà più colorato e veloce, grazie al supporto diretto delle schede 3D basate su chip 3DFX. La maggior parte dei grafici della Ubi Soft erano impegnati in questo progetto che dovrebbe vedere la luce in occasione dell'E3 di Atlanta, in Giugno. Vi prometto che il mese prossimo ne saprete di più!

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE

- ✗ Il ritorno di Kick Off e Sensible Soccer.
- ✗ Un esempio di come non sia solo la grafica a fare un buon gioco.
- ✗ Molto, ma molto divertente.

OPPURE

- ✗ Uno dei tanti giochi di calcio mediocri che escono ogni anno.
- ✗ Poco giocabile e quindi brutto nel complesso.

World Soccer

DATA	Aprile 1997
FORMATO	Windows 95
GENERE	Calcio
SOFTWARE HOUSE	Ubi Soft
DISTRIBUTORE	LEADER


NonSoloSoftware®
NEW
NEW
EDUCATION
GAMES
ACCESSORI
NUOVA COLLEZIONE
L. 139.000
L. 99.000
SV 233 GAMEPAD 6
L. 49.000
IMPORTANTE
L. 49.900
L. 99.000
L. 89.000
CH GAMEPAD
L. 59.000
dal 9 al 13 aprile
APPUNTAMENTO
L. 49.900
L. 189.000
L. 89.000
SV 1101 ARCADESTICK
L. 99.000
AL
FUTURSHOW
L. 49.900
L. 139.000
L. 99.000
SV 1103 SUPERPAD
L. 39.000
Potrai ritirare
la tua
L. 49.900
L. 89.000
L. 99.000
F-16 COMBAT STICK
L. 159.000
TESSERA SOCIO
L. 49.900
DA NOI POTRAI TROVARE ANCHE UN VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER CONSOLE
Tutti i marchi e i nomi dei prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.
IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI, ACCESSORI E GIOCHI
PER PC. VIENI A FAR PARTE DEL NOSTRO CLUB
Per i soci sconti eccezionali
CASALECCHIO DI RENO (BO) - VIA PORRETTANA 382 - TEL. (051) 576798 - FAX (051) 592613


Uno spezzone di gara nel mondo di Atlantide con uno spettatore un po' strano.


Converrete con me l'ottima realizzazione poligonale di questo ambiente polare...


Sembra che lo stile Cartoon e l'umorismo la facciano da padroni.

Corso di guida sicura

Salite in auto e mi raccomando la cintura di sicurezza... altrimenti come fate a strangolare l'avversario?

A cura di Gianluca Tosca.

Suvvia non esageriamo, anch'io sono convinto che quella volta che il vostro babbo vi ha prestato "l'ammiraglia" una tigre dai denti a sciabola vi abbia realmente tagliato la strada facendovi finire in un fosso. Per non parlare di quando avete mandato sapetetuttidove quella macchina che vi strombazzava mentre stavate parcheggiando, è sicuramente un caso che siano scesi quattro agenti in borghese col sorriso malefico delle grandi occasioni. Vi ricordate da bambini quando in un parcheggio avete guidato la macchina del papà, frutto dei risparmi di una vita, e gli avete fatto la fiancata in un battito di ciglia? E quella volta che, usciti da un locale, avete espletato i vostri bisogni fisiologici sulla macchina del vostro professore più feroce, ovviamente con lui dentro? Non è detto che vi siano successe veramente queste cose belle, ma se avete un cattivo rapporto con le quattro ruote, chi vi può dare maggiore gioia di un arcade senza settaggi e cicci vari, condito dal potenziale sterminio degli avversari? Motor Mash è questo, nient'altro che questo. Mi ricorda decisamente quel cartone animato dove le macchine più assurde si disputavano la vittoria (Wacky Races!!! NdBDM). Lo trasmettevano quando ero un burattino, volevo dire bambino, ma ho sentito voci di corridoio che lo danno ancora sul palinsesto di qualche rete. Dai, quello dove c'era Mutley il cane, la macchina dei nanetti gangster, del barone rosso e tante altre. MM è realizzato in stile cartoon dalla prima all'ultima texture. Magari i cartoni animati vi fanno schifo e vi state domandato impazienti cosa aspetto a parlarvi del gioco. Ecco qua, le macchine dovrebbero aggirarsi intorno alla dozzina, ognuna col suo caratteristico (dal nome alle fattezze) pilota e conseguenti peculiarità. Tutto molto caricaturale e conforme ai dogmi essenziali. Cioè non dovrebbero mancare il fico biondo di turno con la macchina razzo poco resistente e manovrabile, il soldato dal veicolo lento, ma massiccio, il mafioso con un'auto ben bilanciata e l'immancabile puella in abiti molto succinti (qui forse ce ne saranno addirittura due). Le varie gare, con tutte le molteplici opzioni e modalità del caso, saranno corse da quattro mezzi per volta. Il Multiplayer sarà palesemente per quattro giocatori (se cambiano giuro che piango) forse anche con l'opzione split Screen per usare un solo PC, alla maniera di POD o Street Racer. Nella versione finale ci saranno più di quaranta livelli suddivisi in vari mondi. Vi dirò che la grafica poligonale utilizzata promette davvero bene e conferisce, assieme all'aspetto e ai colori da cartone animato dei più folli, una notevole profondità agli scenari 3D. Dei vari e, sembra, originali e numerosi power-up non so più di tanto, anche perché devono far parte della sorpresa che il prodotto offrirà alla sua uscita, so di più di una trovata che potrebbe fare la fortuna di MM: l'interazione con l'ambiente sembra sarà piuttosto alta, pensate ad un bellissimo e romantico ponte, ci passate con la vostra stupenda macchinetta e perché siete buoni di cuore decidete di farlo saltare. Se siete fortunati potete far cadere un avversario appena dietro di voi, bloccare gli altri e spetasciarne uno che passava sotto. Tutto questo naturalmente non vi vieta di sfogare i vostri istinti omicidi direttamente sugli altri corridori con le numerose armi a disposizione. Un ampio utilizzo del 3D Studio per macchine e percorsi, numerose animazioni renderizzate e lo zampino del programmatore di Micro Machines II per SNES, sono le ultime notizie che vi do su questo "cartone tridimensionale".

Motor Mash

Data	Aprile 1997
Requisiti	Windows 95 e Dos
Genere	Arcade
Software House	Eutechnics
Distributore	LEADER

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE...
- ✗ Veramente divertente e cattivo.
- ✗ Veloce, frenetico e immediato quasi come un coin-op.
- ✗ Ben realizzato, e intendo cose come livelli e power-up.

OPPURE...
- ✗ Troppo simile ad altri titoli (problema di moltissimi giochi).
- ✗ Dopo aver visto tutte le armi e un paio di piste potrebbe essere noioso.
- ✗ Un gioco studiato per console, sbattuto malamente su PC.

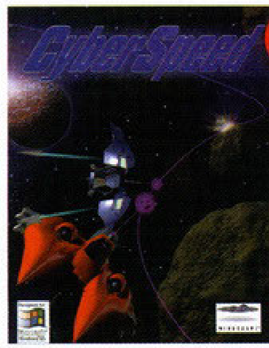

Ancora prima che arrivi il gioco potete scegliere la macchina che preferite. Anche questo è PC Game...

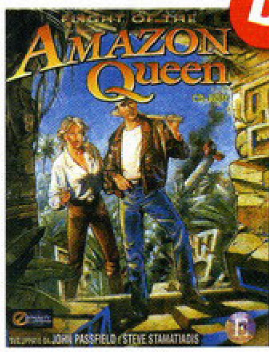
CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

▼ Endorfun
Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

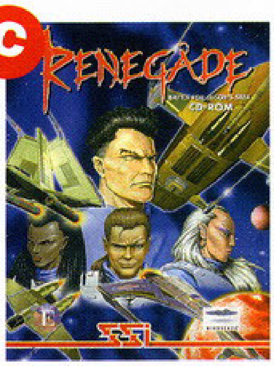


CyberSpeed ▼
Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

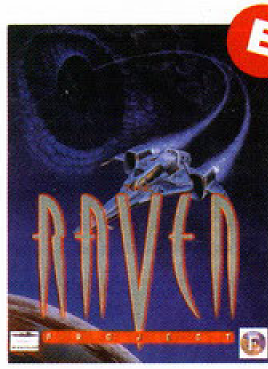




▲ Flight of the Amazon Queen
Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi



Renegade ▲
Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government



The Raven Project ▲
Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità

Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire **115.000** (invece di Lire 163.900). Inviatemi in omaggio il software (A) (B) (C) (D) (E) (barrare la lettera richiesta).

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Editoriale Top Media, Via Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

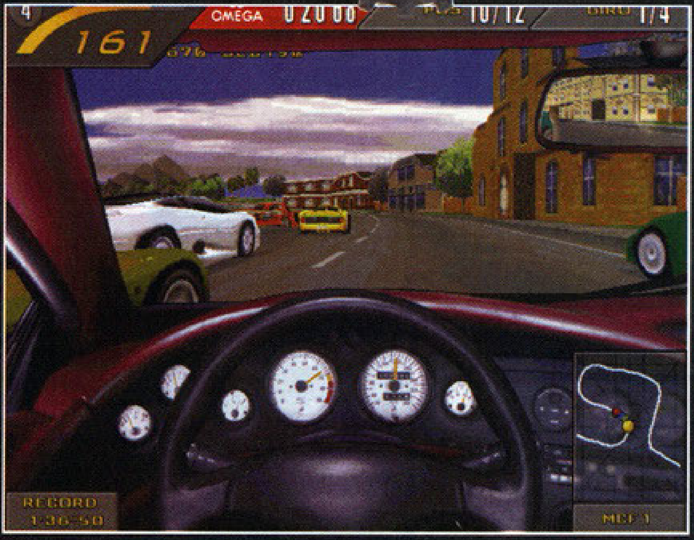
Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

- ☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Editoriale Top Media Srl**
- ☐ vaglia postale intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

UN ANNO DI PC GAME PARADE + UN GIOCO A SCELTA = SOLO LIRE 115.000



Tutti i cruscotti sono delle perfette riproduzioni degli originali.



Pronti per la partenza! Notate il tempio a lato del circuito.

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI

Patente e libretto...

Supponendo che chi compri una Supercar non possa in alcun modo resistere alla tentazione di pigiare sull'acceleratore e bruciare almeno una volta nella sua vita tutti i limiti di velocità, si potrebbe denunciare una casa automobilistica come la Ferrari per istigazione a delinquere?

Questa ed altre domande continuano a riempirmi la mente (già fin troppo stressata) da ormai un anno e mezzo, ovvero da quando ho giocato per la prima volta a The Need For Speed. In effetti non ero mai entrato in contatto così ravvicinato con bolidi su quattro ruote come la Lamborghini Countach o la Ferrari F40. Sì, le avevo già viste dal vivo più di una volta durante i vari saloni automobilistici (sulla Lamborghini ci sono pure salito a bordo), ma i miei contatti "live" con questi mostri della strada sono sempre avvenuti a motori spenti. Per il resto della mia esistenza non ho fatto altro che vederle saettare da una parte all'altra del mio televisore in stupidi servizi televisivi di trasmissioni come Nonsolomoda; almeno fino all'uscita di The Need For Speed. Giocando all'ormai vecchio lavoro della Electronic Arts cominciai a rendermi conto di come queste vetture da sogno "avessero il permesso" di sprigionare una potenza inimmaginabile su normali strade pubbliche (sia cittadine che extra urbane). Capii che possedendo un Ferrari o una Porche avrei potuto percorre l'Autostrada del Sole in un paio d'ore senza mai spostarmi dalla corsia di sorpasso; avrei fatto schizzare via gli specchietti retrovisori dei comuni mortali su Fiat Punto; avrei percorso il Passo dello Stelvio facendo i tornanti contromano. Insomma realizzai che il fatto di possedere una vettura del genere mi avrebbe reso un potenziale assassino, un criminale della strada, senza tener conto del prezzo esorbitante che avrei dovuto pagare per acquistare una Viper; cosa fare? Aprire un'inchiesta, fare una denuncia? No, ho cominciato a mettere via i soldi. Bene, lasciando perdere le mie turbe psichiche, passiamo al seguito di uno dei giochi automobilistici più venduti dell'anno scorso. Anzi, a dire la verità si potrebbe parlare di The Need For Speed II come del terzo episodio della serie se si tiene conto della Special Edition uscita qualche mese addietro, ma andiamo con ordine. Più di un anno fa uscì TNFS, un "giochillo" niente male che finalmente metteva a disposizione automobili vere da guidare su tracciati realistici. La peculiarità di questo gioco infatti era proprio l'esasperato realismo dell'azione e delle situazioni. Le automobili protagoniste erano realmente esistenti ed erano presentate con tanto di scheda tecnica, immagini e videoclip, mentre per i tracciati gli sviluppatori optarono per delle ambientazioni "quotidiane" ovvero le piste si trovavano in



Neve! Finchè ci sono rettilinei nessun problema...



La visuale interna è molto bassa e a volte non si riesce a vedere bene la pista. Se poi gli avversari ti fanno i dispetti...



Visto? Quando vi ribalterete la visuale non cambierà più come nel primo TNFS.



Qui stiamo gareggiando per le vie di un tranquillo villaggio di pescatori.



Se PC Game Parade fosse una rivista in "odorama" in questo momento sentireste puzza di gomma bruciata.

luoghi che tutti noi siamo abituati a vedere viaggiando in macchina: si andava dalla tangenziale cittadina, alla strada alpina passando per una delle tante statali americane che attraversano il deserto. Tutto questo realismo era comunque giustificato dalla sponsorizzazione di una famosissima rivista automobilistica americana Roads&Tracks. Venne poi la volta dell'edizione speciale, nient'altro che TNFS con qualche correzione e aggiunta per giungere infine a qualche ora fa quando è arrivata in redazione la beta di The Need For Speed II.
Lo spirito alla base di questo nuovo capitolo sarà lo stesso dei suoi predecessori. Anche questa volta vi troverete alla guida di automobili da sogno e anche questa volta dovrete sfidarvi con altri pazzi (dico altri dando per scontato che anche voi siate completamente fuori di testa) per strade di quotidiano utilizzo, ma con qualche differenza. Per prima cosa gli avversari con i quali competere saranno di più, invece di dover tenere a bada sette piloti scatenati dovrete vedervela con ben undici avversari. Inutile dire che questo aumenterà la sfida creando situazioni di caos totale dalle quali dovrete districarvi con abilità e rapidità. Quattro vetture in più sembrano poche, ma dovrebbero bastare a tappare quei buchi dai quali eravate soliti passare per sorpassare i nemici (non so se mi spiego...). Ad aumentare la confusione in pista contribuirà pure l'intelligenza artificiale delle vetture comandate dal computer (per la nostra purtroppo non si è potuto fare niente), questa volta gli avversari non saranno così precisi ed impeccabili come in percedenza, bensì vi capiterà spesso di vederli sbattersi fuori strada a vicenda, appoggiarsi al guard-rail nelle curve più strette o venirvi addosso di loro spontanea volontà. Molti di voi potrebbero pensare che in questo modo si sia fatto un passo indietro, ma (avendo giocato la beta) vi posso assicurare che questa modifica renderà l'azione di gioco più varia e divertente senza contare che così facendo il comportamento del computer sarà più umano e quindi aumenterà ulteriormente anche il realismo. Dovrebbe essere divertente ogni tanto sorpassare due macchine che si stanno prendendo a sportellate o sfrecciare accanto all'(ex) primo classificato che si è appena ribaltato nel tentativo di doppiare un ritardatario. Proprio a proposito di ribaltamenti c'è un'altra, seppur di minore importanza, novità: vi ricordate che giocando a TNFS con una visuale interna quando vi ribaltavate la camera usciva dall'abitacolo (quasi spaventata) per mostrare le evoluzioni del vostro povero gioiello dall'esterno? Ecco, adesso questo non succederà più, se vi ribalterete il vostro punto di vista rimarrà comunque inchiodato al posto di guida e voi potrete ammirare il cielo prendere il posto dell'asfalto e viceversa (non è poetico?). Rimanendo in tema di visuali TNFS II ne metterà a disposizione quattro, non sono tantissime ma dovrebbero essere più che sufficienti; per la precisione potrete scegliere fra due esterne che si differenzieranno per la distanza della camera dalla macchina e due interne, con o senza cruscotto. Inoltre potrete scegliere la dimensione della finestra di gioco (ce ne sono tre), la risoluzione e il dettaglio grafico.
Sono già quasi a metà articolo? Ok, vi ho fatto attendere abbastanza (è in questi momenti che mi sento cattivo) penso che sia arrivata l'ora di affrontare gli argomenti che vi interssano sicuramente di più: le vetture e i circuiti. Per quel che riguarda le prime ho il piacere di annunciarvi che saranno presenti ben otto modelli (anche se ho i



Anche il numero dei poligoni per le automobili è stato aumentato... e si vede.



Ehi! C'è per caso una festa?



A bordo della mia stupenda F50 scheggio per le vie di questo paesino nordico.



Ooops, ecco la fine che fanno gli indecisi.

miei buoni motivi per sospettare l'esistenza di un veicolo aggiuntivo segreto) e, cosa ancora più importante, saranno tutti nuovi. Anzi, così nuovi che alcuni di essi nella realtà non hanno ancora toccato l'asfalto. Com'è possibile tutto ciò? Ho lodato finora la massiccia quantità di realismo presente in TNFS ed ora salto fuori con un'affermazione del genere! Be', il trucco c'è; le macchine in questione infatti sono prototipi, cioè vetture sperimentali che probabilmente non entreranno mai in produzione e che quindi non vedremo mai in strada, ma che comunque esistono e funzionano. L'esempio più lampante di quanto sto dicendo è la Ford GT90 una vettura all'avanguardia costruita con materiali solitamente utilizzati per lo Shuttle e con caratteristiche innovative come gli scarichi che possono raggiungere temperature vicine ai novecento gradi centigradi (e qui si spiega il motivo dell'utilizzo di materiali spaziali). Comunque a parte il caso estremo di questo modello della Ford, le altre vetture disponibili sono: la Ferrari F50, la McLaren F1, la Lotus EspritV8, la Italdesign Calà, la Lotus GT1, la Isdera Commendatore 112i e per finire la "vecchia" Jaguar XJ220. Come potete notare anche se non si tratta solo di prototipi, i modelli scelti per TNFS rappresentano sicuramente il meglio della tecnologia applicata all'automobile. Inutile dire che ogni vettura avrà le sue caratteristiche e richiederà uno stile di guida diverso, ci saranno quelle più veloci e quelle più maneggevoli e voi come al solito dovrete trovare il giusto compromesso con il vostro stile di guida (personalmente preferisco le macchine veloci e pesanti). Comunque la questione non è così semplice perché in TNFS II sarà possibile smanettare con gli assetti. Non sarà come giocare a F1GP2, ma i programmatori assicurano che le vostre modifiche influiranno realmente sul comportamenteo della macchina. Potrete decidere se usare rapporti lunghi o corti, se avere più o meno aderenza, calibrare la sensiblità dello sterzo, ecc., ma anche scegliere il colore della carrozzeria del vostro bolide, cosa non indifferente visto che un aspetto aggressivo potrebbe aiutarvi a scoraggiare gli avversari, ma passiamo ai circuiti.

Le piste a disposizione saranno sei (più la solita nascosta) e, al contrario del suo predecessore, in TNFS II saranno tutti dei circuiti chiusi quindi potrete dire addio alle gare a tappe. Questa volta gli sviluppatori si sono impegnati a cercare delle ambientazioni meno abituali e più esotiche. Se nel primo TNFS correvate sulle Alpi questa volta vi troverete a gareggiare sull'Himalaya, se prima percorrevate la costa occidentale degli Stati Uniti, ora sfreccerete per villaggi di pescatori su un'isoletta greca. I motivi di questa scelta non li conosco (la press realase dice che avendo a disposizione delle macchine esotiche bisogna correre su circuiti esotici), ma resta il fatto che le ambientazioni scelte sembrano davvero affascinanti. Il già citato percorso ambientato sulle vette dell'Himalaya vi porterà ad altezze spropositate e addirittura passerete sotto i relitti di un aereo precipitato chissà quando con tanto di casse e scatoloni sparsi ai bordi della pista. Gareggiando sul circuito del Nord Europa invece attraverserete piccoli agglomerati di case dal tetto a punta, passerete su ponti che costeggiano enormi cascate e vi immergerete in distese verdi solcate da piccole lingue di asfalto. Inoltre gareggerete in riserve indiane tra Canada e Stati Uniti, nella steppa australiana e vicino a porti scandinavi, insomma non si può dire che le ambientazioni scelte non siano accattivanti. Se si pensa, poi,



Non c'è che dire, gli ambienti sono davvero suggestivi.



Chissa se gli abitanti di questo agglomerato di case tra i monti del Nepal conoscono la F50.



Non dicevo bugie, se si vuole si possono fare escursioni fuori pista.



E non spingete!!!

che il numero di poligoni utilizzati per la realizzazione degli ambienti è stato raddoppiato sarà davvero difficile non rimaneree impressionati da ciò che circonderà le piste. Sempre rimanendo in tema, i circuiti saranno più lunghi, la loro lunghezza si aggirerà fra i sei e i nove chilometri perciò anche se deciderete di fare una gara di soli quattro giri (il numero di giri di default) questa durerà comunque sui dieci minuti. Oltre al numero di giri TNFS offrirà parecchie opzioni in modo da poter venire incontro ai vostri gusti personali. Potrete settare la bravura degli avversari, scegliere le vetture guidate da loro e tutte quei piccoli particolari che già avavate incontrato in TNFS, quello che invece era già ottimo e che sembra migliorato è la parte delle schede tecniche delle automobili e dei tracciati. Per ogni vettura oltre ad avere sottocchio le caratteristiche inerenti al gioco, vi verrà mostrata una scheda tecnica con tutti i dati più importanti (velocità massima, prezzo, cilindrata, casa di produzione, ecc.), ma il bello è che mentre sarete lì davanti al monitor a spulciare fra i vari dati, una voce in italiano (!!!) comincerà ad illustrarvi le caretteristiche e la storia del modello in questione. La stessa cosa dicasi per la storia della casa automobilistica costruttrice del modello (alla quale è stata dedicata una schermata a parte), senza contare la presenza di una breve galleria di fotografie di ottima qualità e di un filmato quasi sempre spettacolare per ogni auotomobile. Il materiale informativo quindi dovrebbe essere sufficiente per passarci un pomeriggio intero. Se poi si conta il fatto che anche ogni circuito ha la sua scheda con tanto di commento critico vocale, non dovrebbero esserci più dubbi sull'impegno dei programmatori per la parte "documentaristica".

Tornando alle opzioni, dovrebbe essere molto curata anche la parte dedicata al metodo di controllo, infatti dovrebbe essere possibile utilizzare qualsiasi controller; dalla tastiera al T1 passando per un non meglio precisato controller che dovrebbe dare anche il senso della velocità. I comandi saranno completamente configurabili e come nella migliore tradizione potrete scegliere se usare marce automatiche o manuali e in più avrete la possibilità di scegliere fra una modalità di guida arcade o simulata. Da quanto ho capito l'unica differenza dovrebbe consistere nella possibilità di usufruire del Power Slide nella modalità arcade (il Power Slide è un controsterzo esagerato che invece di diminuire la velocità, la aumenta). Le novità comunque non si limiteranno ai dettagli di contorno, ma entreranno fin nel cuore del gioco infatti in TNFS II il motore 3D è stato riprogrammato da capo; questa volta il movimento delle automobili avrà una libertà di 360° e i ribaltamenti non saranno precalcolati come in precedenza. Sara, inoltre possibile fare delle escursioni fuori pista (anche se non in tutti i tratti) e, assicurano sempre i programmatori, le routine per i segni delle gomme ed il fumo sono state migliorate senza tener conto del fatto che uscendo di pista si azzeranno terra, erba e neve (a seconda del terreno sottostante). Una novità assoluta che non si era mai vista in nessun gioco di corse sarà la colonna sonora interattiva. Ovvero il ritmo ed il motivo eseguito durante la corsa dovrebbe seguire le vostre performances. Ora le musiche di TNFS II sono già di buon livello, ma se quello che dice la press release è vero la cosa potrebbe diventare esaltante.



Giuro, io non centro niente! In TNFS II anche il computer può sbagliare.

Le modalità di gioco saranno varie, si potrà competere in una singola gara, prendere parte ad un intero campionato a punti o, altra novità, partecipare al KnockOut. Questa modalità di gioco non era presente nel primo TNFS e potrebbe renderе ulteriormente vario il gioco. Il torneo è composto da sette gare (avete letto bene, sette, infatti si correrà anche sul tracciato segreto) e prenderanno parte alla sfida otto concorrenti. Ad ogni gara l'ultimo classificato verrà eliminato e alla prova successiva parteciperà un concorrente in meno e così via finchè non rimarranno solo due partecipanti che si dovranno sfidare in un testa a testa sul Bonus track. Sembra interessante, non vi pare? Comunque a parte le modalità per il gioco in solitario, verrà messa a disposizione una soddisfacente gamma di opzioni per il gioco in multiplayer: via modem, con connessione via cavo parallelo o fino ad otto giocatori se vi connetterete con una rete LAN; in più sarà possibile sfidare un vostro amico sullo stesso computer grazie allo split screen, cara e vecchia opzione ormai caduta quasi in disuso per via delle enormi risorse che richiederebbe (e infatti per giocare in split screen a TNFS dovreste possedere almeno un Pentium 166). A proposito di richieste hardware TNFS dovrebbe "accontentarsi" di un Pentium 90 con 16 Mb di RAM, ma la ElectronicArts stessa suggerisce un Pentium 166. Comunque Pentium o non Pentium l'attesa per il seguito di uno dei giochi che ebbe più successo l'anno scorso sarà meno lunga del solito (lo so che siete videogiocatori esperti e che le attese di un mese non vi spaventano più) e la voglia di tornare al volante delle più belle macchine del mondo è tanta. Le premesse per un nuovo capolavoro ci sono, speriamo solo che la giocabilità sarà all'altezza dei dettagli di contorno perché se non ci si diverte, a poco serviranno tutte le schede tecniche inserite nel gioco, ma queste sono questioni che si dovranno affrontare nella recensione quando uscirà la versione definitiva, cosa che dovrebbe succedere sul prossimo numero.

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO PERCHE'

- ✗ E' Need for Speed II.
- ✗ Le macchine presenti sono nuove e nei sogni di tutti.
- ✗ La varietà di situazioni e la giocabilità saranno dei punti di forza determinanti

O UN FLOP SE

- ✗ Le risorse di sistema saranno esose.
- ✗ L'eccessiva difficoltà lo renderà ingiocabile
- ✗ Le piste saranno poche e poco varie

The Need For Speed II

DATA	Maggio
APPARATO	Windows 95
GENERE	Guida Gran Turismo
SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTORE	CTO


La West Bay, poco dopo la partenza...e sono già ultimo.

A cura di Matteo Pavesi

Motocicletta 10 HP...

No, non voglio iniziare questa recensione tirando fuori la solita storia che tutti da adolescenti hanno desiderato di avere un motorino, chi per andarci a scuola senza sciropparsi mezz'ora di bus, chi per portarci la tipa, chi per fare le penne con gli amici, e quindi non ne parlerò minimamente. Personalmente tutta l'esperienza che ho con le moto si riduce allo scassatissimo Califfone che da ormai più di anno mi porta (più o meno) dignitosamente in giro per Milano; ciò nonostante il mondo a due ruote mi affascina sempre più e quindi ben volentieri ho dato un'occhiata a questa versione preliminare mandataci dalla Delphine (rinomata casa francese che ci ha già dato ottimi titoli come Flashback e Another World)
Per cominciare prendete una manciata di Sega Rally, mischiateci un po' di Need for Speed, un pizzico di Screamer 2, shakerate bene e sostituite le quattro-ruote con le due-ruote ed avrete già una buona idea di quello che vi aspetta giocando a Moto Racer.
Inseriamo dunque il CD e ci troveremo proiettati subito nel primo menù che permette di scegliere tra opzioni, gioco in locale o in rete. Diamo un'occhiata alle opzioni giusto per impostare la difficoltà di gioco (media) e provare subito l'ebbrezza della SVGA, infine scegliamo di giocare da soli (più avanti diremo anche due parole sul gioco in rete) e proseguiamo.
Ed ecco il più classico dei menù di scelta: allenamento, singola corsa e campionato. A volte penso che i programmatori siano decisamente scarsi di fantasia in quanto a menù di scelta, poi ripensandoci mi convinco che per un'arcade (come questo) sarebbe difficile rinunciare alla classica terna allenamento/gara/campionato.
Molti di voi avranno già intuito le differenze tra le modalità di gioco: in allenamento non ci sono avversari, potete scegliere di disabilitare la modalità Time Attack (cioè gioco contro il tempo) ed impostare il numero dei giri da percorrere. Nella gara singola invece si gareggia su un numero fisso di giri, contro gli altri piloti e contro il tempo.
In queste prime due modalità di gioco potrete godere solo di quattro circuiti (almeno in questa versione), mentre (ed è questa la differenza) in modalità Campionato vincendo le prime quattro gare potrete "sbloccare" altri circuiti, da due a quattro a seconda del livello di difficoltà. Per chi non sapesse di cosa sta parlando: se ad esempio decidete di gareggiare a livello "difficile" dopo aver vinto sui quattro circuiti di base potrete gareggiare sul quinto, e vincendolo, su un sesto e così via fino ad un totale di otto diversi.
Dopo la selezione del circuito arriva finalmente la scelta del mezzo da usare e qui troviamo la prima sorpresa: a seconda del tracciato possiamo scegliere moto da strada o moto da cross, e per ciascun tipo sono disponibili ben otto bolidi diversi.
A questo proposito in quasi tutti i circuiti si trovano cartelli pubblicitari o striscioni che reclamizzano una nota marca di moto, la Kawasaki, ed in effetti la moto da strada principale assomiglia molto alla ZX-9R dell'omonima casa.
Ogni moto è caratterizzata da valori di velocità, accelerazione, tenuta e freni; secondo me per i circuiti "su strada" è meglio scegliere moto che abbiano velocità e tenuta elevate, mentre per i tracciati da cross sono più adatte moto con alti valori di accelerazione e freni.
In ogni modo tenete presente che le differenze tra circuiti, moto da cross e quelle da strada sono tantissime, come è giusto che sia, e quindi sia il sonoro che le animazioni del pilota che il modello di guida andranno analizzati separatamente.
Dopo aver scelto la "Speed Bay" e una tra le potenti moto a disposizione a cambio automatico ci tuffiamo finalmente in gara. La prima impressione è positiva, la palette a 65000 colori fa il suo lavoro e non si rimpiangono i fondali visti recentemente (Screamer 2 sopra tutti). Il circuito "Speed Bay" è stupendo, un paio di "esse" impegnative, una galleria, un ponte, un tratto in mezzo al bosco e uno su di una diga, con lo strapiombo a destra ed un suggestivo laghetto naturale sulla sinistra. (vedi il box per altre info) Dopo un paio di giri completamente dedicati ad esaminare il cielo, i cordoli e lo sfondo mi accorgo che sullo schermo c'è un quantitativo impressionante di numeri: in basso a destra troviamo il contagiri con l'indicatore di marcia ed il tachimetro, in alto viene segnalata la posizione in gara e il tempo rimanente per rag-

Due ruote che mordono la strada, la visiera abbassata,
un cavallo di ferro scalpitante
tra le ginocchia e la mano sulla manetta...
Bikers videoludici di tutta Italia
forse è arrivato il vostro momento!!!



Incredibilmente arrivo al checkpoint con un certo margine di tempo.



In penna in mezzo alle gole del Gran Canyon…devo stare attento a non smaltarmi sulla roccia.



In volo sulla neve, per fortuna ho beccato il checkpoint

giungere il prossimo checkpoint. In alto a sinistra vengono registrati tutti i tempi sul giro ed un eventuale giro record verrà prontamente annunciato dallo speaker, infine in basso a sinistra c'è una mappa "trasparente" del circuito. Spesso le curve o alcuni tratti pericolosi vengono segnalati con grossi cartelli al centro dello schermo come in Network Q Rally, per intenderci, che compaiono per qualche secondo dando la possibilità al pilota di scegliere le traiettorie migliori. Sembrerebbe che sullo schermo non ci sia rimasto spazio neanche per il casco del pilota… e invece i ragazzi della EA sono riusciti ad integrare tutte queste informazioni (individuabili con un colpo d'occhio) senza ridurre l'area destinata all'azione, in modo da non creare alcun fastidio durante la corsa. In ogni modo, per i puristi, possono essere disabilitati.
Al terzo giro decido di esaminare un po' meglio i movimenti del pilota: quante volte infatti abbiamo visto giochi di moto dove l'omino stava "incollato" sul sellino sempre nella stessa posizione. In Moto Racer invece, questo aspetto è stato curato sia per quanto riguarda il movimento della moto sia per i movimenti del pilota. Ad esempio vedrete la moto andare in piega per affrontare i curvoni più lunghi e veloci oppure scodare se inchioderete in prossimità di una esse; vedrete il pilota comportarsi di conseguenza, passando da una parte all'altra della moto nel caso affrontiate una due curve veloci in piega, lo vedrete alzarsi col busto o schiacciarsi sulla moto a seconda della velocità cui state andando. Per le moto da cross il discorso è analogo anche se ovviamente i movimenti della moto e del pilota sono diversi (provate a farvi un circuito di terra battuta con una ZX-9R!)
Gli avversari non sono curatissimi e spero proprio che quest'aspetto venga migliorato nel prodotto finale: graficamente sono piacevoli quando sono molto vicini a voi, poi improvvisamente diventano piccolissimi e non gradatamente come ci si aspetta; quel che è peggio è che durante la gara sembrano del tutto ininfluenti, infatti anche in situazioni di traffico elevato in pista si può passare dove si vuole, a volte anche toccandosi con gli altri, senza avere problemi.
Da un certo punto di pista è giusto così: essendo un arcade bisogna accettare che sia possibile tirare dei curvoni a 150 all'ora gomito a gomito con un

ZOOM IN

PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO

- ✗ Pochi titoli di questo genere: gli specialisti delle due ruote aspettano da tempo
- ✗ Per l'ottimo motore grafico e la cura nei dettagli
- ✗ Sensazione di velocità incredibile e longevità assicurata dal multiplayer

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO

- ✗ Difficoltà eccessiva per I circuiti stretti o tortuosi
- ✗ Numero dei circuiti subito disponibili: per ora solo quattro
- ✗ Sproporzione in termini di "cura" tra la parte su strada e la parte da "cross". Se restasse così sarebbe ottimo solo per metà.

Cinque amici sulla pista son già…

ZOOM IN

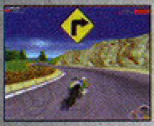
Eccovi un'analisi più dettagliata della "Speed Bay" ed un cenno agli altri circuiti subito disponibili anche al livello di difficoltà facile.



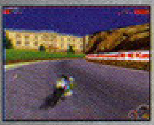
Siamo alla partenza del circuito "Speed Bay", in lontananza si vede un "ponte" pubblicitario dove dovrete affrontare una esse impegnativa. In questo breve tratto potete usare il turbo.



La seconda parte della "esse" è costituita da questo lungo curvone che porta alla galleria. Affrontatela in piega, al centro della pista. Se entrerete bene in galleria potrete usare il turbo per due o tre secondi.



All'uscita della galleria troverete questa variante piuttosto difficile perché arriverete sparati come una pallottola, frenate cercando però di non perdere troppa velocità.



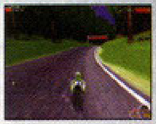
Questo lungo curvone a destra porta al primo checkpoint, state al centro e "tiratelo" fino in fondo.



Subito dopo il checkpoint mettetevi al centro ed usate il turbo, facendo attenzione alla difficile esse che porta sulla diga.



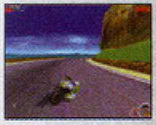
Siamo sulla diga, è importante avere una buona velocità e aver impostato bene la curva precedente. State al centro della strada con la moto lievemente puntata verso destra ed azionate il turbo.



Passata la diga troviamo il bosco ed il checkpoint, da affrontare in quinta marcia piuttosto veloce.



Dopo il bosco premete il turbo in direzione del ponte che potete percorrere in penna per un certo tratto facendo attenzione però a non toccare alcunché.



Dopo il ponte affrontate in sesta piena l'ultimo curvone verso destra che porta al traguardo. Negli ultimi metri se avete pennellato una buona linea potete anche azzardarvi ad usare il turbo.



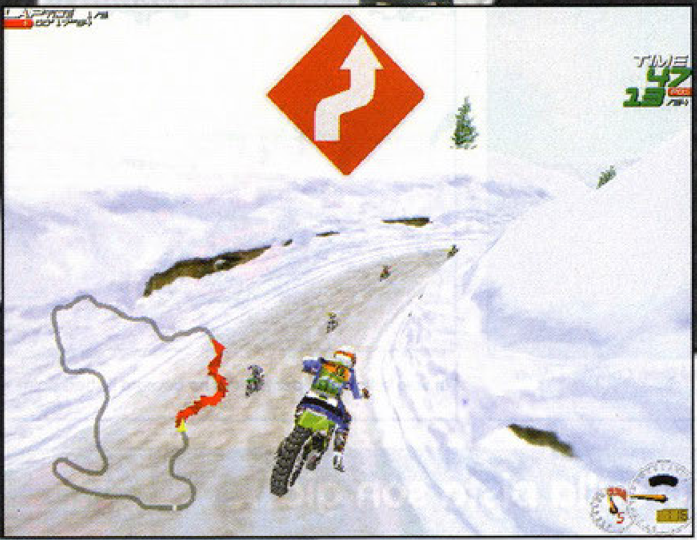
La "West Bay" molto suggestiva, si snoda tra Canion, puebli e villaggi in stile Far West ed improbabili stazioni di servizio. Abbastanza impegnativa e molto stretta, risulta difficilissimo trovare il momento giusto in cui usare il turbo.



Lo "Snow Ride" è un percorso veramente tortuosissimo, difficile, stretto e pieno di saliscendi. In più si corre (con le moto da cross) completamente sulla neve, il che mette in difficoltà le capacità di tenuta dei nostri bolidi.



La "Dirt Arena" è il classico circuito indoor. Con la vostra moto da cross dovrete affrontare curvoni più o meno regolari, salti spettacolari e acrobazie da circo per poter battere gli avversari.



In acrobazia prima di affrontare una difficile esse, come potete capire dal grosso cartello in mezzo al video.



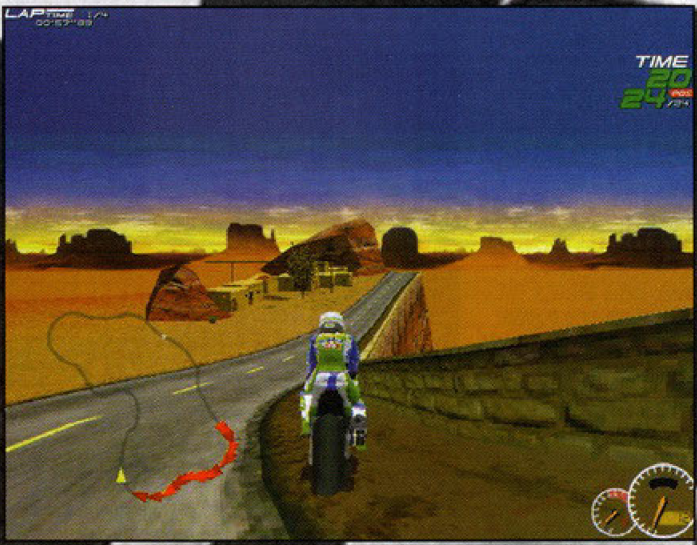
La visuale da cruscotto è stupenda ma impennando non si vede più la strada! Là in fondo c'è una galleria, speriamo di entrare senza schiantarmi.

avversario o che sia possibile curvare impennando a 200 all'ora senza ribaltarsi. Dopo una decina di giri anche sugli altre tre circuiti mi rendo conto che il motore grafico è valido, sul P133 che sto usando il gioco risulta molto fluido in SVGA a dettaglio pieno, e con una palette di ben 65000 colori, ed a colpo d'occhio si vede che ci sono tutti. Chissà se Need for Speed 2 (anteprima su questo stesso numero) è basato su questo motore, speriamo che sia così perché finalmente potremo vedere scenari fantastici e ottime texture a velocità decenti anche a chi non ha un Pc Ninja. Se poi in fase di debugging il codice verrà ulteriormente ottimizzato molti possessori di Pc di fascia medio-bassa potranno evitare di imprecare come spesso ultimamente sono costretti a fare. Buoni gli effetti grafici quando inchiodate sia sull'asfalto che sullo sterrato lasciandoci due centimetri canonici di copertoni; in giro per i circuiti si vedono anche aerei e elicotteri che ogni tanto vengono giù in picchiata passando a pochi centimetri dal vostro casco... Tra l'altro Moto Racer gira esclusivamente sotto Win95 ed è ben integrato con il sistema operativo; durante le nostra prove s'è bloccato solo un paio di volte ma è scattata subito la protezione del task e tutto quello che stava girando in quel momento non ha avuto problemi. E' previsto il supporto per il Direct3D e quindi dovrebbero gioire tutti i possessori di acceleratori grafici dell'ultima generazione. Oltre ai soliti tasti per i movimenti e le marce è stato introdotto un tasto per impennare con la moto e contemporaneamente andare più veloci, come una specie di turbo, che per qualche secondo spinge la moto a velocità incredibili. Ovviamente però quando siete in penna non vi è facile vedere la pista ed anche il controllo risulta ridotto quasi a zero. Non potete toccare ne gli avversari, ne i cordoli ne i muretti perché altrimenti finirete subito fuori. Ma è spettacolare affrontare certi salti a tutta velocità o alzarsi sulla ruota posteriore alzando il braccio in prossimità del traguardo...

Lo stesso tasto che attiva il turbo permette anche di eseguire un po' di acrobazie: ad esempio vedrete il pilota girarsi in volo per controllare e gli avversari...nella versione finale farà anche le boccacce???

Per quanto riguarda il controllo del mezzo, in questa pre-version, la sezione su strada risulta migliore: la moto si piega progressivamente ed è nel complesso un più facile da gestire; con le moto da cross bisogna invece curvare poco altrimenti si rischia di ritrovarsi perpendicolari al tracciato, praticamente fermi. Forse ciò è dovuto anche al fatto che i circuiti per le moto da cross sono più spezzati e di conseguenza più difficili. Anche gli altri non sono troppo facili: anche a livello di difficoltà basso c'è voluto del bello e del buono per concludere una gara da tre giri sul circuito che conoscevo meglio. Si sa che in tutti i giochi di corse che si rispettino lo scopo è vincere, ma in questo caso l'avversario più duro è il tempo, ogni volta che si passa un checkpoint si tira un sospiro di sollievo e si cerca di sbagliare il meno possibile per non esaurire I secondi proprio a pochi metri dal checkpoint successivo.

I circuiti sono vari e ben progettati, anche se risultano un po' troppo difficili, non tanto per la "tortuosità", quanto per il fatto che spesso la strada è strettissima e se non si inverte la direzione al momento buono si rischia di finire inesorabilmente contro un muretto. Qualcuno starà pensando che in fondo è meglio così, per una volta tanto si cerca di aumentare un po' la longevità dei giochi in modo che si abbia voglia di caricarli più di tre volte, d'altro canto però all'inizio è un frustrante non riuscire a concludere nemmeno una gara (se non dopo molta pratica). Speriamo che nella versione defini-



Mi sono fermato un attimo a bordo pista per ammirare il pueblo. Ora entro e mi faccio una birra.



Bellissimo scorcio di pista innevata. O frenate o finirete nella baita.



è la prima, la più usata. La preferita da Alex "Zolthar" Debolezza. Tutti i valori allo stesso livello, così non si sbaglia. Buona un po' per tutti i circuiti.



ottima scelta per il West Bay, dove avete bisogno di tenuta, velocità, ma anche accelerazione per scappare via tra una curva e l'altra

tiva le moto da cross risultino più maneggevoli e venga dato qualche secondo in più tra un check-point e l'altro. Per giocare avete a disposizione diverse visuali: da dietro, in prima persona e a schermo intero. La visuale in prima persona è forse la meno spettacolare ma è la anche la più redditizia: molto più facile e divertente della visuale da dietro permette di vincere le gare con maggior facilità. Stupenda anche la visuale "a tutto schermo": risulta più difficile fare le traiettorie desiderate ma dà un senso di velocità incredibile. E sul finire eccovi le "due paroline" sul gioco in rete che sembrerebbe proprio ben realizzato: è possibile giocare in seriale, via modem, in una rete locale ed addirittura via Internet (è possibile inserire un indirizzo IP o lasciare che il gioco "cerchi" un collegamento già attivo e vi si agganci). Qui in redazione abbiamo provato in rete locale (protocollo IPX) ed il risultato è stato che il sottoscritto e Zolthar hanno perso qualche ora del loro prezioso tempo giocando come due matti. Purtroppo I centauri tra voi che speravano finalmente di trovarsi di fronte ad una simulazione seria avranno un po' di amaro in bocca. Di queste infatti finora non se ne è viste ancora. Comunque, seppur in versione beta, Moto Racer è un gioco ben realizzato, curatissimo nella grafica e nel sonoro. L'animazione della moto e del pilota sono ben pensati e finalmente danno l'idea del comportamento di un pilota sul suo bolide. Alcune pecche lasciano per ora un pi' di 'amaro in bocca e noi tutti speriamo che vengano eliminate nella versione finale: quattro circuiti e otto modelli di moto sono cifre sproporzionate, sarebbe stato meglio un paio di modelli in meno ed un paio di circuiti in più subito sbloccati. Il gioco ora come ora è difficile, molto difficile, pure troppo. Mi si son fusi i polpastrelli a furia di accelerare per vincere una gara. Le ruote esagonali delle ruote con ogni probabilità diventeranno circolari e allo stesso modo spero verranno corretti alcuni errori di "clipping" (vi ricordate Doom? Avete mai usato la modalità "clipping" per passare tra I muri come un fantasma? In Moto Racer a volte si vedono le moto "fondersi" poco realisticamente con la pista). Poi tutta la parte su strada (moto, pilota, circuiti, modello di guida) mi è sembrata maggiormente curata e in generale superiore a quella relativa al cross che sembra un po' in secondo piano. Per gli amanti arcade e del mondo a due ruote in generale è comunque un titolo da seguire con attenzione e noi di PCGP certamente vi daremo al più presto un'analisi dettagliata non appena avremo per le mani il prodotto definitivo Stay tuned!

Moto Racer

DATA	Aprile 1997
REQUISITI	Windows 95 - Cd Rom
GENERE	Arcade
SOFTWARE HOUSE	Electronic Arts
DISTRIBUTORE	CTO



potrebbe andare bene per lo "Snow Ride": tenuta ed accelerazione a scapito della velocità che comunque in questo circuito non è mai elevata.



Uhm.. anche questa ha tutti i parametri uguali, valida dunque per la "Dirt Arena", un percorso misto dove sono necessarie tutte le componenti.

RECENSIONI

TEST

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

OPINIONE

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

00

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

OPINIONE

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In

ZOOM IN

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

ALTERNATIVA

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

HELP

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview

INTERVIEW

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

SPECS

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:

RAM MINIMA — **RAM:** indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU — **CPU:** il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

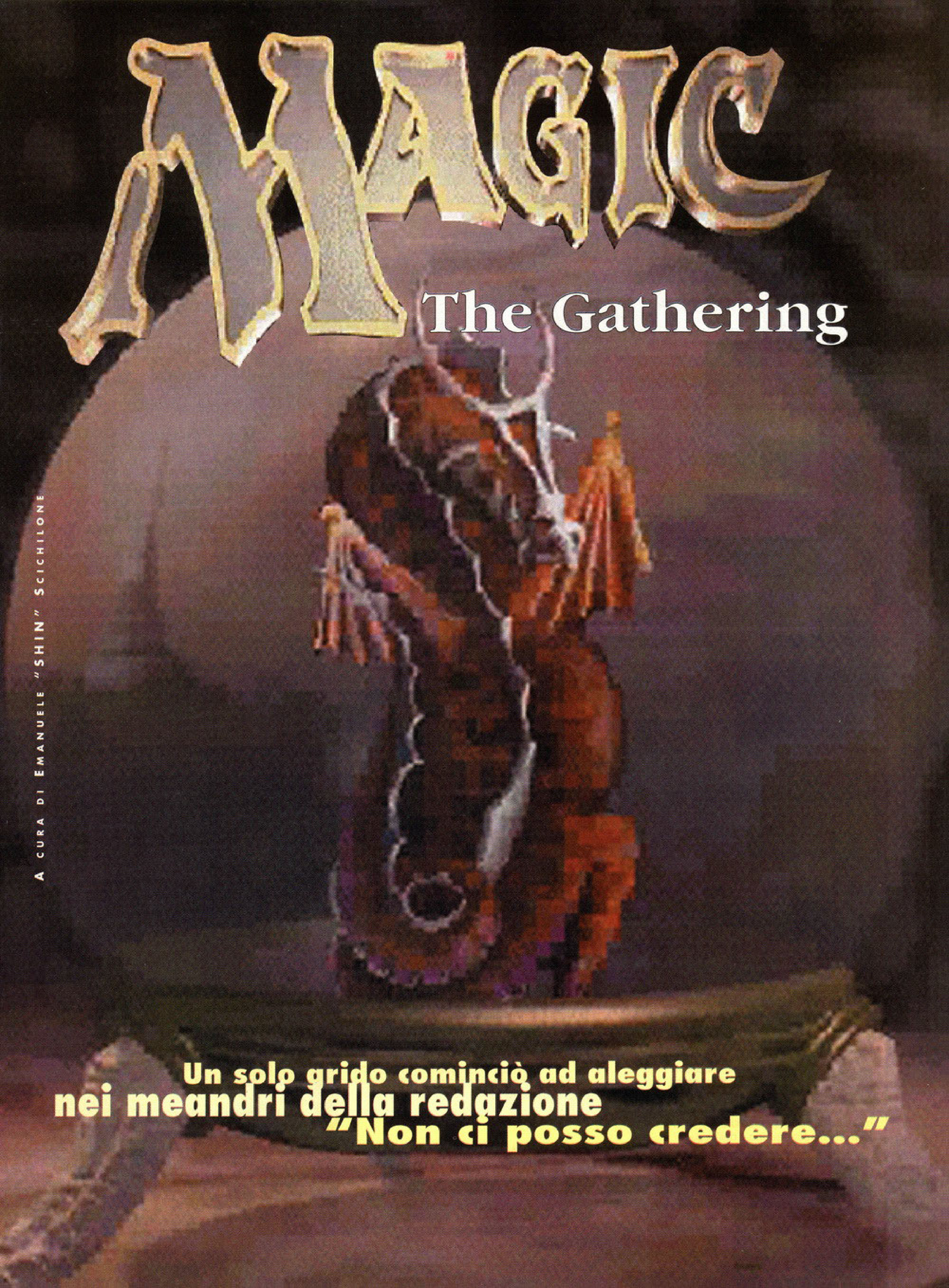
AUDIO — **AUDIO:** le schede sonore previste e supportate...

VIDEO — **VIDEO:** VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI — **CONTROLLI:** E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE — **NOTE:** Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

MAGIC
The Gathering

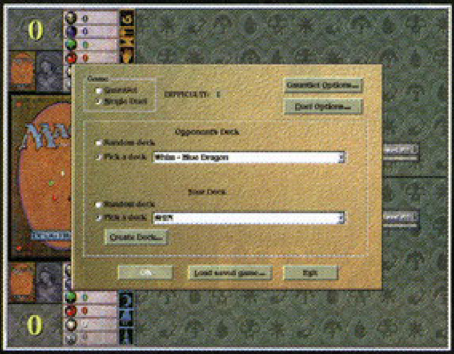


A cura di Emanuele "SHIN" Scichilone

Un solo grido cominciò ad aleggiare nei meandri della redazione
"Non ci posso credere..."



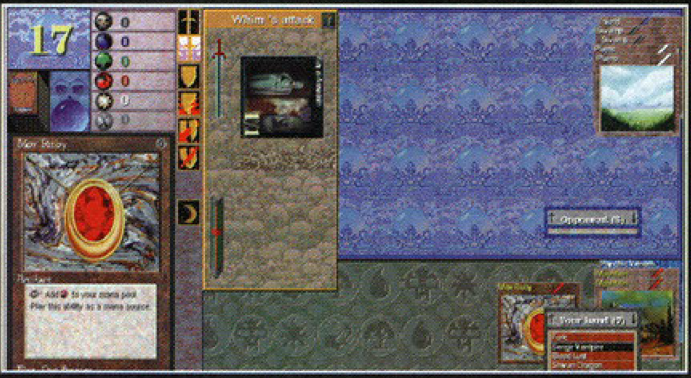
Ecco un'immagine tratta dal Deck Builder, l'uitlity per costruire ed editare i mazzi.



Il menu iniziale di Duel, dove potrete settare tutte le opzioni relative.



Un'istantanea di una fase del Duel. Il computer sta lanciando un Royal Assassin.



Ed ecco la fase di attacco, sempre col Royal Assassin.

GARANTITO PG GAME PARADE

PROLOGO E FILOSOFIA SPICCIA...

Giusto per non smentire l'etichetta di Dante che il Petrullo m'ha affibbiato ormai cinque anni e più fa e, vista la performance del numero di febbraio con la libera traduzione della poesia d'apertura del manuale di Diablo (opera dell'illustrissimo signor C. Vincent Metzen)... Nel mezzo del cammin di codesto mese ci ritrovammo per un altro parto lungo e doloroso, ché la diritta via era smarrita... Che dire, se non "an vedi la Microprose, m'ha fatto aspetta' pe' du' anni, speriamo armeno che er gioco sia bbbello...". Come molti di voi sapranno, Magic The Gathering, creato da quel genio di Richard Garfield e pubblicato dalla Wizards of The Coast, è un gioco di carte che simula uno scontro tra maghi e, per tanto, oltre a mettere a disposizione di ogni singolo giocatore un quantitativo spropositato d'incantesimi (da intendersi in questo caso come sinonimo di magie - successivamente vedremo come nella realtà del gioco questi due termini vengano usati con accezioni diverse), prevede anche tutta une serie di regole e combinazioni che, non solo rendono il gioco vario e intrigante, ma fanno della fase di approccio iniziale l'aspetto che maggiormente affascina l'utente finale, in quanto, arrivare a ottenere una padronanza assoluta dei meccanismi che lo governano richiede tempo e dedizione. Le prime due o tre partite, con il dovuto supporto tecnico di qualcuno che vi insegni come fare (nel caso del videogioco il Tutorial), risulteranno in linea di massima lente e macchinose, poiché cercherete di ricordarvi sia come funzionano i tipi di magie, sia l'ordine esatto delle fasi che costituiscono un singolo turno. Ma per arrivare a capire com'è costituita la conversione elettronica di tale meraviglia, procediamo con ordine e sveliamo prima gli arcani...

LIBRO PRIMO IL MECCANISMO DI BASE

Magic The Gathering è, come detto, un gioco di carte che dà la possibilità di vestire, a tutti gli effetti, i panni di un mago. Si basa quindi sulla più classica delle ambientazioni fantasy, in cui, si sa, sono gli elementi messi a disposizione dal nostro stesso pianeta a generare le forze arcane più potenti e sconosciute. Essi

Le magie

ZOOM IN

Magia Bianca
Trae energia dalle grandi distese aperte e dalle pianure incontaminate. I maghi bianchi si interessano soprattutto alla guarigione e alla protezione, ma dedicano molto tempo anche alle arti cavalleresche e guerriere.

Magia Blu
Sgorga copiosa dalle isole ed è dedita soprattutto ai poteri mentali. Tutti temono le abilità d'inganno e d'illusione dei maghi blu, oltre alla padronanza che essi hanno delle forze elementali dell'aria e dell'acqua.

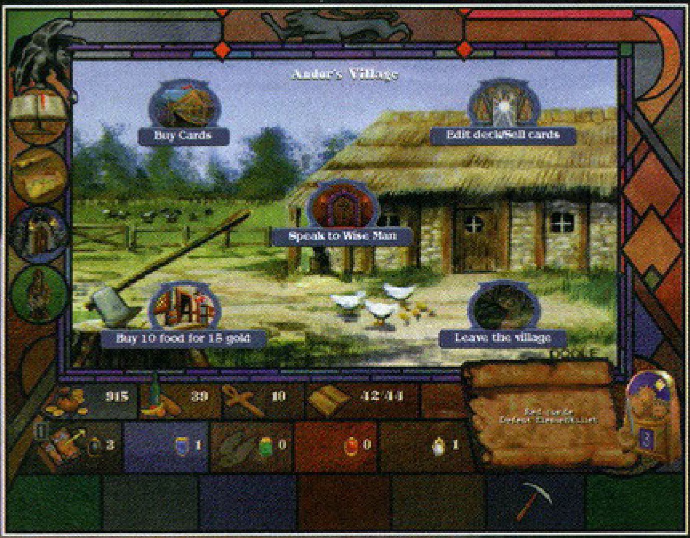
Magia Nera
Il potere della magia nera deriva dalle paludi e dal pantano: manipola soprattutto la morte e la putrefazione. Molti maghi temono la natura autodistruttiva della magia nera, anche quelli che ne fanno uso.

Magia Rossa
Si alimenta delle immense energie che ribollono nel cuore infuocato delle montagne. I maghi rossi, padroni della terra e del fuoco, sono specializzati nella violenza, nel caos e nella guerra.

Magia Verde
Trae energia dalla rigogliosa fecondità delle foreste. Come la Natura stessa, può essere fonte sia di pace e serenità sia di

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	486 DX4
VIDEO	SVGA da 2 MB di RAM (640*480)
AUDIO	Qualunque scheda compatibile Windows 95
CONTROLLI	Mouse e Tastiera
NOTE	Funziona solo sotto W95, richiesto un CD 4X, consigliato un P120
SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE



Questa è la schermata che vi si presenterà ogni volta che accederete a un villaggio all'interno di Shandalar. Da qui potrete fare le operazioni che vedrete a video.



Un Elvish Magi sulla mia strada. Pagargli un tributo di 40 monete o spaccargli le braccine?

sono tuttavia limitati; conseguentemente, lo sono anche le tipologie di magie generate che, alla fin fine, sono solamente cinque: bianca, blu, nera, rossa e verde. Qui nei dintorni trovate una breve descrizione di ognuna di esse, con accostato il simbolo che in Magic le caratterizza. Se provate a girare una qualunque carta del gioco, noterete proprio come, sul dorso di essa, ci siano i cinque colori in questione disposti a pentagono e che, se si procede in senso orario, li troviamo nell'esatto ordine visto nel box. Non è un caso, poiché ognuno di essi ha come acerrimi nemici i due opposti, che non sono tali solo per posizione, ma anche per "costituzione". Giusto per essere più pragmatici, il bianco, nella sua interezza, è concepito per contrastare completamente nero e rosso e, quando dico contrastare, intendo sia proteggersi sia annientare. Analogamente, il nero ha come avversari il bianco e il verde, mentre il rosso ha il bianco e il blu, e così via. È anche facile intuire come i colori adiacenti avranno delle caratteristiche simili nel provocare danni ai nemici che hanno in comune. Si denota quindi come, da un'impostazione logica abbastanza semplice, si possano aprire parecchie possibilità di combinazioni e intrecci di caratteristiche, poiché un mago non necessariamente dovrà padroneggiare un solo tipo di magia, anzi.

ALTERNATIVA

Master of Magic (Microprose): Niente a che vedere con il gioco di carte, però è molto carino sebbene non più recentissimo. Fate conto a una versione fantasy di Master of Orion II (i programmatori infatti sono gli stessi).

Magic The Gathering Battlemage (Acclaim): Conversione del fumetto basato sul gioco di carte!!! Purtroppo la conversione soffre di alcuni problemi dovuti al design stesso del gioco...

LIBRO SECONDO
IL GIOCO DI CARTE

L'obiettivo finale del gioco è a dir

HELP



Incantesimi

Gli incantesimi sono "permanenti", cioè carte che restano in gioco dopo essere state lanciate fin quando non vengono distrutte, per cui è necessario pagarne il costo di lancio solo la prima volta.. Li potete lanciare solo nel vostro turno e hanno effetto su altri elementi del gioco: alcuni di essi richiedono la presenza di un bersaglio specifico, altri invece hanno effetto sul duello nel suo complesso (e vengono detti "globali").



Evocazioni di Creature

Come s'intuisce dal nome, con queste magie evocate delle creature. Esse, come gli incantesimi e gli artefatti, sono dei permanenti e quindi restano in gioco fino a quando non vengono distrutte. Naturalmente, possono essere lanciate solo nel proprio turno. Le creature sono le uniche carte che hanno nell'angolo inferiore destro due numeri. Essi indicano i punteggi base della forza (attacco) e della costituzione (difesa). L'altra regola da non dimenticare è che le creature non possono attaccare (ed utilizzare effetti il cui costo di attivazione comprenda l'atto di tappare la carta stessa) nel turno in cui entrano in gioco. Questo limite è indicato come "debolezza da evocazione". Le creature cessano di soffrire di debolezza da evocazione quando cominciano un turno sotto il controllo del proprio controllore.



Istantanei

Gli Istantanei appartengono alla più ampia categoria degli "effetti veloci": carte usa e getta che vengono scartate subito dopo averne risolto gli effetti (anche se le modifiche che producono possono durare per un certo periodo). L'aspetto fondamentale è che gli effetti veloci possono essere utilizzati sia nel proprio turno sia in quello dell'avversario con lo scopo principale di "reagire" ad altre magie o azioni.



Interruzioni

Anche le interruzioni sono effetti veloci, ma sono più rapide degli istantanei. Possono essere utilizzate ogni volta che è possibile utilizzare gli istantanei. La differenza principale tra istantanei e interruzioni consiste nel fatto che le interruzioni possono essere utilizzate anche per interrompere magie o effetti veloci in corso di lancio, sia proprie che dell'avversario. Infine, se un'interruzione non ha come bersaglio una magia in corso di lancio, è considerata un istantaneo.



Stregonerie

Anche le stregonerie sono magie usa-e-getta, come gli istantanei e le interruzioni, ma non sono effetti veloci. La differenza consiste nel fatto che le stregonerie possono essere lanciate soltanto nel proprio turno, e solo durante la fase principale.



Artefatti e Creature Artefatto

Gli artefatti sono oggetti magici o creature non viventi dotate di poteri magici e, per tanto, sono permanenti. In genere, per lanciare queste magie, è sufficiente il mana generico, possono essere lanciate solo nel proprio turno e, di solito, non hanno bisogno di un bersaglio. Gli effetti che producono possono essere sempre "in funzione" (effetti continui) o essere attivati dal controllore, pagando un costo di attivazione.
Le creature artefatto sono al tempo stesso creature e artefatti; pertanto, sono soggette a magie ed effetti che hanno come bersaglio o che hanno comunque efficacia sulle creature e/o sugli artefatti.



Durante una gita turistica in un cimitero, m'imbattei in un Genio di Queltosh.... Naturalmente me la diedi a gambe levate!



Ohhh, qualcuno mi ha appena dato una dritta per un dungeon pieno di tesori...

poco semplice: sconfiggere il vostro avversario (o i vostri avversari se sono più di uno). Come detto siete un mago e, come tale, per raggiungere il vostro scopo, dovrete far leva solo sui vostri poteri, rappresentati in questo caso dalle carte. Esse, a prescindere dal colore, si dividono in cinque tipi: incantesimi (enchantment), evocazioni di creature (summon creature), istantanei (instant), interruzioni (interrupt) e stregonerie (sorcery). Da qualche parte trovate, al solito, un box che ne descrive le differenze sostanziali. Il manuale del gioco, tuttavia è molto più specifico (e meno male), qui vi basti sapere che i primi due della lista sono a effetto permanente, mentre gli altri ricadono nel genere "usa e getta" (ossia hanno un effetto immediato che si esaurisce subito dopo la fase in cui viene giocato). Inoltre, ci sono le terre che, come visto, sono la fonte primaria da cui attingere l'energia (mana) per lanciare un qualunque tipo di magia, e gli artefatti, che si distinguono dagli altri tipi di carte per il semplice fatto che non appartengono a nessun colore - richiedono quindi solo del mana generico (qualunque colore) per poter essere lanciati - e perché sono comunque dei "permanenti". Fatta questa lunga serie di premesse, vediamo adesso di capire quali sono le regole generali che governano lo scontro e come funziona, sommariamente, un singolo turno. Il mazzo da gioco deve essere composto almeno da 40 carte (numero minimo previsto dal regolamento), anche se di norma si usano mazzi composti da 60 carte circa. Non esiste alcun tetto massimo. È buona regola far sì che un terzo di esse siano terre, di modo che, in media, ogni due carte si possa disporre di una fonte permanente da cui attingere mana. Seguendo le regole generali definite per i tornei, è possibile inserire nel mazzo quattro carte per tipo, tranne per alcune carte che sono limitate a "una per" in quanto troppo forti. Tali regole sono adottate praticamente da tutti in Italia, anche per partite tra amici, mentre in altri stati (gli USA in primis) esse vengono utilizzate solo in competizioni ufficiali. Sottolineo questa differenza perché la ritroviamo anche nella conversione targata Microprose, vedremo più avanti in che termini. Puntualizzato ciò, procediamo col dire che ogni mago parte con venti punti ferita e che perderà chi per primo varcherà la soglia dello zero. Si fa a testa o croce, si lancia una moneta e comincia chi vince. Lasciamo perdere la descrizione delle sei (più due) fasi che compongono un turno (stappa/untap, mantenimento/upkeep, pesca/draw, fase principale/ main phase (prima, durante e dopo il combattimento), scarta/discarde e cancellazione/clean up), altrimenti non mi passa davvero più. Diciamo solamente che in linea di massima lo schema di funzionamento è il seguente: si parte con sette carte in mano; all'inizio di un turno si pesca la prima carta dal proprio mazzo (grimorio); si mette giù una terra; si vede se si vuole e se si può lanciare una magia (in alto a destra di ogni carta c'è segnato il rispettivo costo di lancio), nel cui caso, si provvede a pagare il tributo in mana tappando (ossia ruotando di 90°) le terre necessarie; se ci sono creature in campo si dichiara l'attacco (si tappano le creature che attaccano, le quali però poi non sono disponibili per difendersi); si calcolano danni ed effetti vari e si passa il turno all'avversario che opererà analogamente. Quando anch'egli avrà finito toccherà di nuovo a voi: all'inizio del nuovo turno, prima di fare qualunque altra cosa, dovrete stappare tutte le carte precedentemente tappate in modo da poterle riutilizzare. A questo punto, si ricomincia come sopra. In effetti, il discorso è un po' più complicato di come l'ho messo giù in queste poche righe, ma è difficile riassumere 130 e passa pagine di manuale in due frasi, senza contare il fatto che vi basteranno un paio di partite (al gioco di carte) per capire lo schema e per iniziare sul serio a divertirvi.

LIBRO TERZO
DAL TAVOLO AL VIDEO

Premettiamo che su questa conversione della Microprose ci ha messo le mani anche quel



Ed ecco i cinque furfanti a rapporto. Aspettatemi che vi stenderò uno a uno!



E questa è la terra di Shandalar in tutto il suo splendore.



Purtroppo, all'interno di un dungeon non ci sono solo i tesori, ma anche un nugolo di scagnozzi da far fuori...



Lo Stregone e l'Incantatrice ci stanno spiegando come avviene uno scontro tra un Orco e un Cavaliere Nero.



Dopo una serie di effetti veloci, interruzioni e istantanei, sulla testa del Cavaliere Nero si scatena un Lightning Bolt che - puff! - lo vaporizza!



Altra immagine del tutorial. Volevo semplicemente darvi un'idea della cura con cui è stato fatto...

geniaccio di Sid Meier, ideatore di Civilization e rispettivo sequel. Installando il gioco, noterete come avrete a disposizione quattro programmi separati da caricare: il Tutorial, il Deck Builder, Duel e Shandalar. Su cosa sia il primo, credo che sia sufficiente il nome a chiarirlo. Sappiate solo che, per l'occasione, sono stati fatti scomodare Regi Davis nei panni dello Stregone e Rhea Seehorn in quelli dell'Incantatrice, oltre ad altri attori vari ed eventuali, e che è diviso in tredici capitoli, i quali corrispondono ad altrettante sequenze animate diverse. Vengono ovviamente trattati, in maniera molto esauriente, tutti gli argomenti possibili: dall'introduzione al mondo di Magic, a come si gestiscono i combattimenti, dagli effetti veloci alle catene di magie; il tutto con una semplice, e al tempo stesso spettacolare, simulazione di una partita.
Il Deck Builder è l'utility che vi permetterà di costruire il vostro mazzo personalizzato o di modificare quelli già presenti. A proposito di questi ultimi, va detto che ce ne sono ben sessanta differenti, ma anche che sono gli stessi che ritroverete in giro per il mondo di Shandalar. Da questo si deduce che per tali lande avrete a che fare con altrettanti tipologie di nemici. Come c'era da aspettarsi dagli americani, potrete costruirvi i "mazzi senza regole" il che è divertente per constatare come si possano creare le "combinazioni definitive", ossia quelle con cui sconfiggerete tutti e subito. Un esempio? L'amico Marco qualche giorno fa mi ha suggerito un mazzo composto di 50 Black Lotus e 50 Ruote della Fortuna, cosicché farete esaurire al vostro avversario il suo grimorio in un solo turno, vincendo la partita. Oppure qualche anno fa girava una combinazione, fatta solamente di Plague Rats e Dark Ritual, che era un tocca sana per provare la velocità dei mazzi con cui vi scontravate. Da questo punto di vista starà a voi decidere se "barare" o meno. A questo punto non rimane che giocare e, ovviamente, lo potrete fare in due modalità diverse: Duel e Shandalar. Con Duel simulate una vera e propria partita a Magic contro il computer. Potrete scegliere di usare un mazzo a caso tra quelli presenti o uno specifico, se usare il vostro personalizzato o uno di quelli già preparati, se giocare con la posta o meno (niente panini con la salamella o deca, ma solo carte di Magic), che temi adottare come sfondo di gioco e, infine, se disputare una partita singola o intraprendere un torneo a eliminazione progressiva nomato Gauntlet. In quest'ultimo caso, avrete inoltre a disposizione la possibilità di settare il livello di difficoltà tra i quattro predefiniti (apprendista, novizio, mago e stregone) e, ciliegina sulla torta, se disputare gli scontri al meglio dei tre anziché, come avviene normalmente, su partita secca. L'altra modalità è invece un vero e proprio gioco di ruolo che sfrutta le regole di Magic come struttura portante. Nel regno di Shandalar, terra straordinariamente ricca di mana in cui l'abilità di lanciare e utilizzare magie è normalmente accessibile a tutti, i cinque grandi maghi hanno deciso di darsi battaglia per ottenerne il controllo assoluto. È iniziato così un periodo di congerie e di morte, in cui le creature più bizzarre stanno portando questa particolare dimensione del multiverso di Dominia sull'orlo del caos. Nei panni di un mago apprendista nonché salvatore della patria, dovrete esplorare questo mondo alla ricerca dei castelli dei rispettivi furfanti per sfidarli a singolar tenzone e quindi aprir loro il fondoschiena. All'inizio potrete e dovrete scegliere la tipologia di magia che volete dominare, fra le cinque di cui abbiamo già abbondantemente parlato, nonché il vostro aspetto e il livello di difficoltà. Comincerete la vostra avventura quindi con un mazzo monocolore di una trentina di carte. Lo schema è piuttosto semplice: girare per i villaggi, vedere quello che succede e far fuori i cattivi che incontrate lungo il vostro cammino. Entrando un po' più nel dettaglio, va detto che a ogni villaggio corrisponde un vecchio saggio, il quale vi racconterà fantomatiche storie chiedendo il vostro aiuto per portare a termine le imprese più disperate (una strega brutta e cattiva sta spaventando la popolazione, un'orda di draghi sta distruggendo una città e così via). A voi rimane la facoltà di scegliere se accettare o meno di portare a termine tali compiti che, vi permetteranno di acquisire esperienza e ricompense: in carte, in denaro o in preziosi indizi. Infatti, all'inizio, il vostro mazzo non è molto potente e l'unico modo per poterlo migliorare è quello di ottenere altre carte. Ci sono tre modi fondamentali: sconfiggere i nemici, acquistarle dove possibile e, se siete fortunati, trovarle nei posti più impensati. Nel primo caso, va specificato che in linea di massima, a ogni scontro, giocherete con la posta e che potrete quindi sia vincere che perdere una carta, ma non solo: uscendone vittoriosi, il vostro bottino verrà rimpinguato con altre tre o quattro carte (di cui di solito almeno un paio sono interessanti). Ogni volta che raggiungerete uno dei villaggi, vi sarà permesso di acquistare, di vendere e di modificare il mazzo. Potrete inoltre comprare del cibo (non vorrete vagare per giorni interi senza mangiar nulla) e tenere d'occhio tutte le statistiche relative ai combattimenti.
Infine (come al solito ho debordato nel limite massimo di caratteri), peregrinando per le lande di Shandalar vi capiterà di finire nei posti più assurdi, come: cimiteri, dungeon, templi, oasi incantate, eccetera. Inutile dire che tanti sono i premi in palio, quanti sono i pericoli che si celano dietro ogni ombra. Lascio a voi scoprirne i segreti...

OPINIONE

90

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Mai visto un gioco con una dualità del genere. Sotto ogni aspetto lo si cerchi di analizzare, si trovano sia aspetti estremamente positivi sia punti deboli. Cominciamo da quello che, a mio avviso, maggiormente conta; ossia la struttura, la simulazione e la conversione del gioco di carte. Da questo punto di vista, bisogna dire che ogni cosa è stata curata a dovere, con l'implementazione di tutte le possibilità offerte anche dall'originale. Giocare a Duel è giocare Magic, e questo dice tutto. La riflessione fondamentale si concentra quindi sull'intelligenza artificiale: ottima per quel che concerne i mazzi già predisposti, ma con un limite più che evidente appena il computer si trova davanti a qualcosa di "anomalo" (e vi assicuro che le combinazioni possibili di questo gioco rasentano l'infinito). Le carte a disposizione non sono tutte quelle esistenti, ma una selezione, composta di circa 400 pezzi, che comprende: la Quarta Edizione, alcune delle carte limitate che hanno smesso di vedere la luce dopo la Prima Edizione o addirittura dopo le Alfa e le Beta (e che adesso vengono pagate a peso d'oro dai collezionisti, non solo perché rarissime, ma anche perché estremamente utili) e le Astral, un set di venti carte nuove di zecca ideato appositamente per il videogioco. Considerando che tra queste ultime non ce n'è una che sia davvero degna di nota, all'inizio ero rimasto un po' perplesso per tale restrizione, poiché pensavo soprattutto ai Magic-dipendenti (il sottoscritto è disintossicato da un paio d'anni). In un secondo momento, tuttavia, mi sono reso conto che c'era una spiegazione più semplice che mai: trattasi di banale mossa commerciale atta a produrre quanto prima nuove espansioni in versione digitale. Passando all'aspetto tecnico, sono da sottolineare l'ottima fattura del tutorial, delle carte scannerizzate a 1024x768 e delle musiche, azzeccate per l'atmosfera. Vanno invece bocciate la programmazione e la grafica per quel che concerne Shandalar, entrambe approssimative. Se penso a tutto il tempo che hanno avuto per lo sviluppo, mi convinco sempre di più che potevano fare uno sforzo un po' maggiore. Mi sembra di tornare indietro di qualche anno, in cui la Origin faceva dei capolavori di struttura ma poi cascava su uno scrolling da mal di mare, solo che stavolta è la Microprose sul banco degli imputati... Be', in fin dei conti è molto divertente, quindi a mio avviso, nonostante le piccole defaillance, va comprato!



Un po' di rinforzi non fanno mai male...ANZI!



Uno Spezzone della sequenza finale: temo che la vedranno in pochi



Lo sniper nemico nel mirino del mio GravTank ha i secondi contati!



E' l'anno 2242.

Un oggetto sconosciuto viene rilevato nel suo avvicinamento all'estremità del sistema solare...

A CURA DI CARLO SWAMBRUNA

Ma non è una cometa, no... non è nemmeno un asteroide. Tra lo stupore generale, in un misto tra il meravigliato e il timoroso come solo il contatto con l'ignoto può suscitare, gli occhi di miliardi di individui vengono calamitati verso l'inaspettato intrusore: un oggetto artificiale dotato di una propria forza propulsiva e di una propria rotta.
Per ragioni di sicurezza l'oggetto viene intercettato e dirottato sulla luna del pianeta principale del sistema, dove un attrezzato laboratorio e le personalità dell'universo conosciuto lo attendono con il fiato sospeso. Una sonda viene attrezzata per eseguire la perforazione della lamiera mentre i numerosi ed illustri astanti osservano in trepida attesa le operazioni dal loro bunker corazzato, posto prudentemente a congrua distanza.
La perforazione viene eseguita proprio all'altezza di alcuni curiosi ed indecifrabili grafemi alieni, l'ultima cosa che milioni di individui ebbero modo di vedere appena prima dell'esplosione che ne troncò l'esistenza: "Exploration Probe Mark VI CAUTION: Do not Open!"
I tauriani nella loro implacabile sete di vendetta giunsero infine, dopo anni di vane ricerche, alle soglie di un' sistema stellare, avanposto dell'umanità nello spazio perduto; un pianeta dimenticato da Dio e dagli uomini, New Haven: un mondo suddiviso in territori del tutto indipendenti e privi di unità d'intenti, sulla carta facile preda dei potenti invasori.
A questo punto viene il momento di scegliere lo schieramento con cui scendere in campo (Berlusconiana metafora calcistica): Umani o Tauriani?
In entrambi i casi l'obiettivo finale è la conquista della capitale nemica, collocata nella parte opposta della mappa: a dividervi dalle orde rivali saranno inizialmente i territori rimasti neutrali, fragili barriere destinate presto a cadere.
In prima battuta mi ha "colpito" l'aspetto estetico del prodotto che come forse già saprete funziona esclusivamente in ambiente Windows 95: per giocarvi è necessario configurare il sistema in modalità grafica a 256 colori (avete capito bene, altrimenti non "gira", contrariamente a qualcos'altro, non fatemi dire cosa) per di più con risoluzione ridotta a 640 x 480, pena l'esecuzione a finestra formato francobollo.
Nulla di eccezionale nemmeno il sonoro: le tracce accluse sul CD sono appena discrete, cosi' come gli sporadici effetti. Queste sono però pecche su cui si può comodamente sorvolare, visto che stiamo parlando di un gioco strategico, a condizione che ovviamente il resto non deluda le aspettative, ma vediamo come stanno le cose...
L'azione e' suddivisa in turni che si articolano in due sezioni differenti: una fase strategica in cui e' possibile eseguire spostamenti di mezzi tra una provincia e l'altra nonché costruire edifici ed unità ed una fase tattica in cui le truppe eventualmente spostate sul territorio nemico dovranno tentare di vincerne la resistenza.
Dovremo inoltre gestire le 3 principali risorse necessarie per sostenere la nostra nobile lotta ovvero energia, indispensabile per mantenere le strutture; crediti, da investire nell'acquisto di truppe ed edifici ed infine punti di ricerca, necessari per migliorare le proprie tecnologie in specifici settori bellici.
Tra la non troppo ampia rosa di edifici erigibili



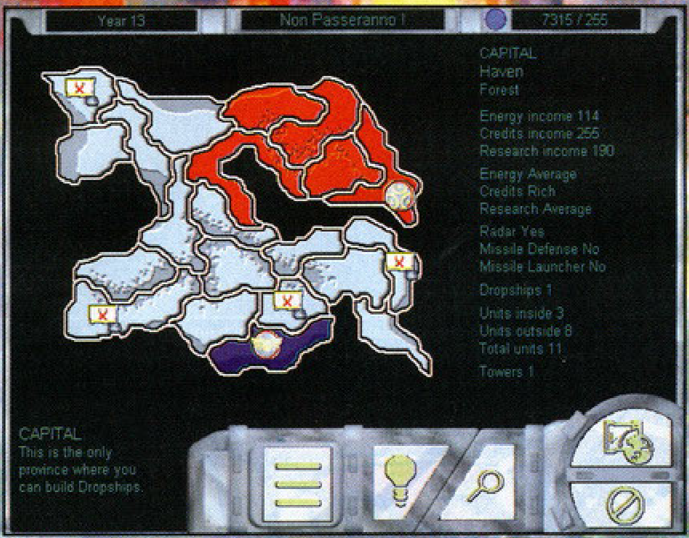
Questo simpatico gingillo è una della unità più temebili dei Tauriani.



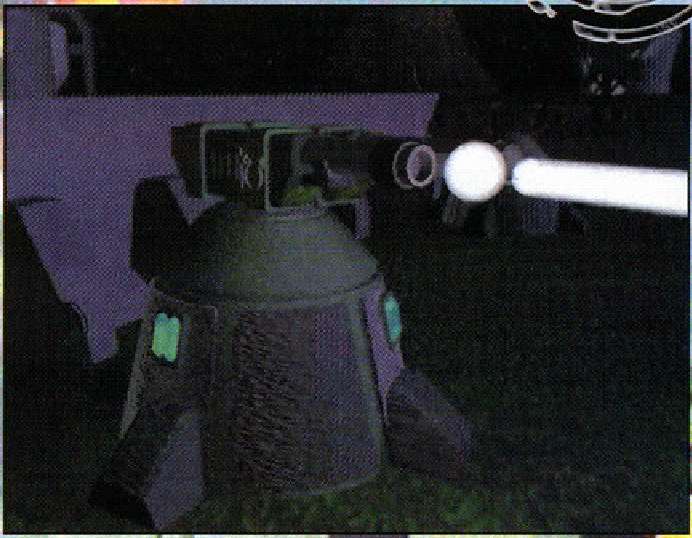
Questo fa male : ma di brutto, brutto, brutto!

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486DX2/66Mhz
VIDEO	SVGA 1MB
AUDIO	SoundBlaster & Comp.
CONTROLLI	Mouse, Tastiera
NOTE	Solo Windows 95. Consigliata CPU Pentium, CD-ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	INTERACTIVE MAGIC



Purtroppo finora siamo rimasti al palo: non è facile!



Le Torrette, se erette in posizione strategica, sono estremamente utili

dai nostri laboriosi ed indefessi manovali vale la pena di citare alcune utili strutture quali radar che consentono di "spiare" la situazione nelle provincie confinanti, strumenti di difesa attiva e passiva quali torrette laser e solide mura, caserme, fabbriche di armi, laboratori, batterie antimissile e gli immancabili silos per testate nucleari la cui efficacia distruttiva è però caritatevolmente inferiore alle aspettative ; è sempre utile in ogni caso tentare di piazzarne una sulle province confinanti in modo da piegarne la volontà di resistenza: in guerra tutto è ammesso, no?

Ovviamente è importante attrezzare i territori controllati con strutture idonee alla posizione che occupano nello schieramento e alle caratteristiche di ciascuno di essi : consigli come costruire torrette ed unità nei territori che confinano con il nemico e laboratori in quelli che presentano alti valori di ricerca possono sembrare persino superflui, ma se dimenticate di farlo potete dire prematuramente addio alle vostre ambizioni di vittoria...

Dato che le unità non possono valicare i confini tra un territorio e l'altro se non venendo caricate sulle navi da sbarco (dropship) dovrete provvedere ad imbarcarle e stabilire una destinazione valida alla vostra non troppo amichevole spedizione: nella fattispecie potete cercare di conquistare esclusivamente le zone adiacenti a quelle già occupate.

Se al termine del turno strategico sono state ordite invasioni potremo finalmente iniziare a mettere voluttuosamente a ferro e fuoco la zona prescelta, entrando quindi nella fase tattica di Fallen Haven.

Le azioni dei due schieramenti vengono suddivise in turni alternati: in ognuno di questi le truppe hanno a disposizione dei punti movimento da investire per gli spostamenti e per aprire il fuoco.

Lo scopo è generalmente l'annientamento totale del nemico ma in alcuni missioni gli obiettivi possono essere più specifici: per conquistare alcuni territori neutrali può infatti essere sufficiente distruggere un installazione o azzerarne le produzione di punti ricerca mediante l'annientamento dei laboratori.

In base alla scelta iniziale avremo a disposizione le unità peculiari dello schieramento corrispondente: dispiace dirlo ma al di là dell'aspetto grafico e di piccole differenze in termini di corazzatura e di potenza di fuoco non ci sono sostanzialmente grosse diversità tra i due blocchi anche se, come regola generale, le unità "nostrane" hanno a favore una gittata di fuoco superiore "compensata" però dalla minore potenza delle loro bocche da fuoco.

Ogni mezzo dispone di due diversi sistemi di armamento che si distinguono per gittata e capacità distruttiva: le armi pesanti richiedono un maggior dispendio di punti movimento e hanno di solito una portata inferiore e una potenza superiore.

Volendo possiamo inoltre avanzare un congruo numero di punti movimento in modo da consentire il fuoco di risposta alle unità qualora offese.

Un aspetto cruciale nel giudizio di ogni strategico è, a mio avviso, l'intelligenza artificiale dell'avversario: in questo caso è difficile anche solo commentarlo visto che le ridotte dimensioni dei teatri di battaglia e la concentrazione di muri e ostacoli naturali praticamente obbliga sia il giocatore che il nemico ad omologarsi a scelte forzate che si concretizzano nella squallida tattica dell'avvicinati/spara/spera (di non venire colpito) senza consentire alcun arzigogolo o raffinatezza degna di un vero stratega, la cosa triste è che non potete nemmeno sfidare un amico, visto che il multiplayer non è supportato.

ALTERNATIVA

Red Alert (Virgin): Semplicemente di un altro pianeta rispetto a Fallen Haven e non mi riferisco solo all'ambientazione! Azione frenetica (e in tempo reale), livello di difficolta' ben calibrato, possibilita' di scontri multiplayer e immediatezza ne fanno un must per qualsiasi giocatore.

Battle Isle 2 (Bluebyte): Strategico futurista con azione a turni. Vuoi per la gamma di mezzi disponibili, vuoi per l'ottima interfaccia utente, vuoi per uno zillione di altri fattori, si fa preferire al titolo da me testè presentato.

HELP

✗ Ricordate i vecchi, ma sempre validi precetti che ogni comandante dovrebbe conoscere: mai disperdere le forze ma anzi concentrarle nella zona di attrito!

✗ Le unità di fanteria sebbene vulnerabili e lente possono essere letali se impiegate in quantita' industriale e soprattutto a corta distanza.

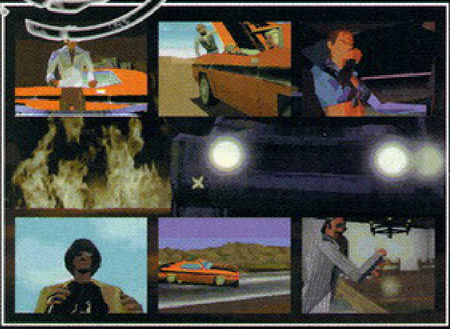
✗ Nella vostra foga distruttiva cercate di risparmiare almeno gli edifici, altrimenti sarete costretti a spendere preziosi crediti per ricostruirli a conquista avvenuta.

OPINIONE

70

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

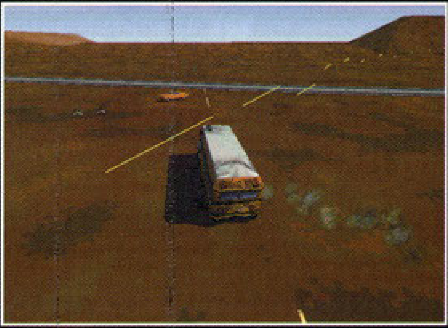
Devo dire che Fallen Haven non mi ha particolarmente impressionato, anzi.
Quello che mi ha deluso non è certo la grafica poco accattivamente, bensì la totale mancanza di profondità. I due schieramenti non sono stati sufficientemente caratterizzati, le uniche azioni belliche contemplate nella fase tattica sono lo spostamento e l'aprire il fuoco a corta o a lunga distanza, non c'è nulla che possa invogliare il giocatore a perseverare, nessuna possibilità di prendere di sorpresa il nemico, di eseguire manovre tattiche degne di tal nome.
In alcune fasi sono stato anche obbligato a giocare per scontri frontali in cui solo la casuale mancanza di precisione nel fuoco poteva segnare in un verso o nell'altro la battaglia.
Anche concentrandomi non trovo un solo aspetto innovativo o che mi abbia colpito in positivo.
Per appassionati... molto appassionati... pensare che sarebbe bastata un po' di attenzione in più per renderlo un vincente...



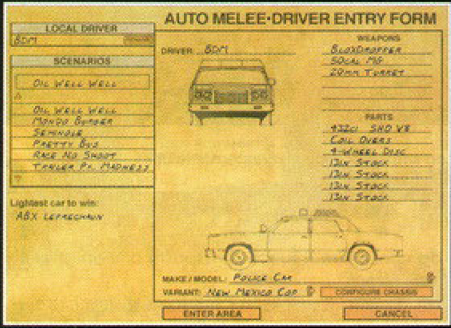
Una parte dell'introduzione che sembra presa da un telefilm americano anni ottanta.



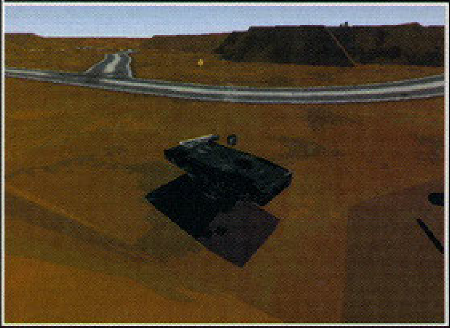
Una delle tante visuali disponibili, alcune macchine hanno l'accendisigari, qui vi dovrete accontentare del mirino.



Uno scuolabus, pensate ai teneri bambini che trasportate mentre inneggiano entusiasti al massacro che state per compiere.



Menu con scelta della macchina, dello scenario, insomma le solite cose disponibili solo per il Melee.



Ci sono modi migliori per morire, come farsi crivellare dignitosamente dai nemici, evitando di ribaltarsi contro una montagna come in questo caso.

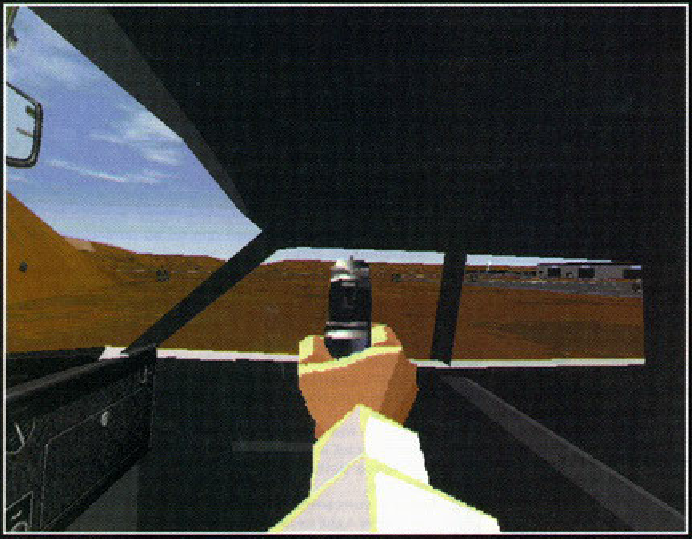
A cura di Stefano "BDM" Petrullo

Interstate '76

GARANTITO PG

E tanto per cambiare questo mese ho il piacere di presentarvi... un gioco di guida... però diverso, strano, oserei dire quasi...anzi no, lo dico, originale!

Il panorama dei giochi di guida per PC in questo ultimo periodo sta vivendo un momento d'oro. Non esiste software house che non sia in procinto di lanciare, o abbia lanciato negli ultimi mesi, un prodotto con protagonista uno dei mezzi di trasporto preferiti dall'italiano medio. Tralasciando il discorso Carmageddon, per il quale probabilmente nascerà una polemica (ennesima e stupida!), ciò che sto per presentarvi rappresenta (e lo dico sin da ora) una ventata d'aria fresca a tutte le simulazioni di guida uscite sul mercato. Interstate 76, come dice il nome stesso, è ambientato nel 1976, in una sorta di universo parallelo molto diverso dal nostro e decisamente più catastrofico di qualsiasi profezia annunciata da quello iettatore di Nostradamus. La benzina è un bene prezioso, il governo inesistente, le varie città sperdute per il sud est americano sono preda di terroristi e trafficanti senza scrupoli. Niente è pacifico, ma ciò che potrebbe esserlo rimane vittima della solita e antipatica legge del più forte. Persino gli scuolabus non sono rispar-



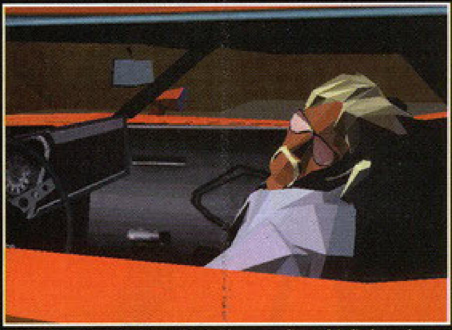
Sarà sempre possibile girarsi all'interno della macchina e magari sparare in faccia a un tipo che vi si affianca.



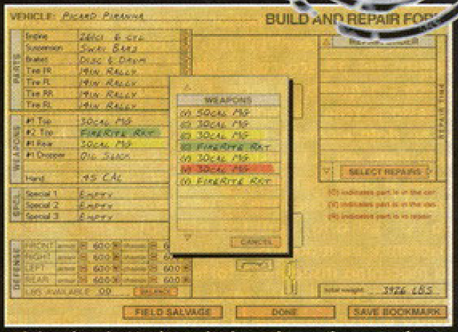
Le macchine saranno tutte pesantemente corazzate e fornite della strumentazione necessaria. Controlate pure a pag. 476 del "Manuale del Perfetto Giustiziere con i baffi".



Non badate all'auto della polizia che avrete a disposizione, ma alla possibilità di accendere i fari per vedere qualcosa nelle missioni in notturna.



L'espressione ebete, che neppure gli occhiali da sole riescono ad occultare, indica che avete fallito la vostra missione.



Vi ricordate in Mechwarrior i pezzi trovati per strada utilizzabili per migliorare il vostro mezzo? Bravi ora è praticamente la stessa cosa.

ALTERNATIVA

Quarantine (Gametek): Vecchio e decisamente improponibile un confronto con questo gioco. Interstate 76 se lo beve sotto ogni aspetto, comunque va citato per l'idea di base molto simile

HELP

✗ Il freno a mano è fondamentale per invertire in fretta la direzione di marcia, fate attenzione però, se usato in maniera impropria potrebbe portarvi a catastrofiche conseguenze (cadute da burroni ecc.)

✗ Sebbene la vostra macchina sia parecchio veloce (a meno che non scegliate di utilizzare il camper della famiglia Bradford) non è necessario spingerla per forza al massimo. La strategia migliore è mettersi in coda a un avversario bersagliandolo a più non posso.

✗ Non dimenticate che le armi da montare sulla vostra macchina possono essere di tipi differenti, cercate di ottimizzare ciò che decidete di usare!

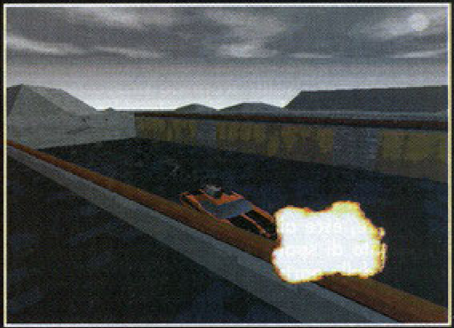
✗ Fate abbondante uso di mine e olio. Rapido e indolore!!!

✗ Non lasciate il retro della macchina privo di armi, ricordate che questa è la parte più bersagliata dai nemici.

miati dall'avidità dei predatori. E' in questi momenti che di solito appare sempre un eroe, un imbecille in calzamaglia, o un pazzo che crede di essere un alieno giunto sulla Terra per salvare il mondo. Invece no!

Qui le cose sono serie: esistono i vigilantes; una sorta di gilda segreta che comunica in codice tramite l'ausilio di walkie talkie e CB. Nessuno sa chi sono, alcuni si conoscono tra di loro e tutti si danno una mano per fare sopravvivere gli innocenti montando tremende armi sulle loro autovetture, rigorosamente anni 70. Uno di questi vigilantes si chiama Jade, una ragazza carina, anzi oserei dire tremendamente affascinante, amante delle corse e figlia di un pluricampione di Daytona e di una delle tante Miss America. Perché una ragazza che il manuale definisce come un misto tra Daisy Duke (si, proprio quella di Hazzard), Mario Andretti e una Molotov (esplosiva!) debba fare la "giustiziera" in segreto è un mistero probabilmente anche per i programmatori. Fatto sta che le cose stanno così, per cui non lamentatevi e andate avanti a leggere.

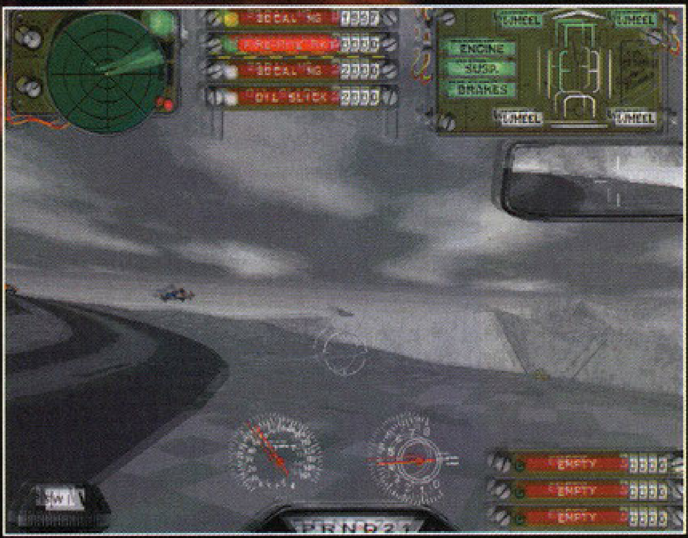
Prima ho detto che i vigilantes non si conoscono, ma si aiutano. Si da il caso che Jade abbia un partner che di nome fa Taurus, o meglio, questo è il nome con il quale è conosciuto questo signorino di colore con i capelli cotonati alla OJ Simpson dei tempi di "Una pallottola spuntata". Schivo, classico figaccione anni 70, di poche parole e di grilletto facile. A questo punto voi crederete di dover impersonare proprio quest'ultimo. Io vi dico di no. Allora la conseguenza logica che un essere umano pensante, con quoziente intellettivo



Per gustarvi tutti i dettagli e la massima risoluzione, ne vale la pena, il vostro dovrà essere un PC di tutto rispetto.



Quel tizio ha veramente scelto la strada sbagliata e tutte le armi che possiedo sono pronte a ricordarglielo.

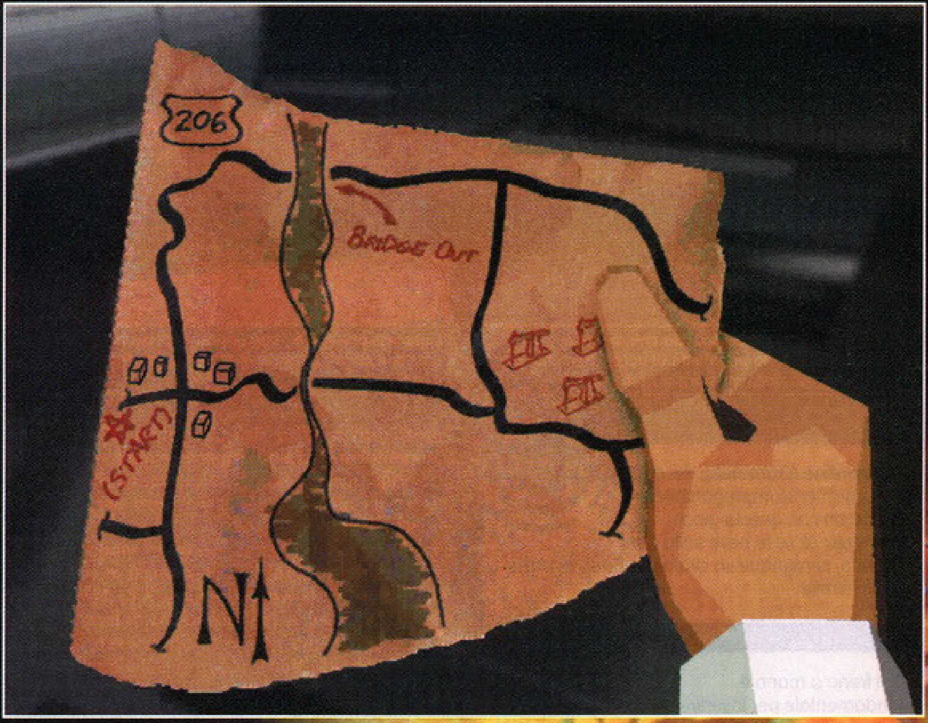


Come avrete sicuramente imparato a scuola guida, ad ogni urto corrisponderanno una serie di vibrazioni e danni alla vostra macchina...



Un altro tipo di visuale interna, più comoda per la maggior porzione di strada visibile, ma sicuramente meno realistica.

superiore a quello della nostra centralinista di redazione (che si aggira sul 35 scarso), è che il vostro ruolo nel gioco sia quello di Jade. E vi sbagliate ancora. Questo perché? Semplice, nella mia perfidia non vi ho dato elementi sufficienti per capire chi diavolo siate voi in Interstate 76 (né ve lo dirò ora). Il gioco si apre con un cinguettio di uccellini e due macchine che duellano su una strada: si rincorrono, si sparano, sputano olio, piazzano mine; insomma, un macello!
La macchina inseguita è fortemente somigliante al generale Lee di Hazzard e la ragazza che la guida è proprio Jade la quale, ahimé, dopo un apparente vantaggio, ha la peggio sul suo inseguitore finendo all'interno di una specie di cimitero delle automobili. L'auto è scassatissima, Jade scende di soppiatto, impugna una pistola e si prepara ad affrontare il suo avversario: Antonio Malochio (un ex ammazza-vietcong diventato un mercenario in procinto di mettere su un esercito personale per i soliti scopi da pazzo maniaco guerrafondaio. Nel nostro caso lasciare l'America senza un goccio di petrolio). Quindi voi pensate di essere Antonio? No, pazientate ancora (mi rendo conto di farvi girare le scatole, ma devo mantenere un po' di suspance). Continuiamo: Jade avverte un rumore, esce allo scoperto punta la pistola, è in procinto di sparare, ma si accorge di essersi lanciata dalla parte sbagliata: il suo inseguitore è proprio dietro di lei, le spara, arriva Taurus, ma ormai è troppo tardi... Jade sta per morire e le sue ultime parole sono: "trova mio fratello, diglielo...". E qui entrate in gioco voi Groove Champion, figaccione amante delle corse (ma apparentemente più scarso della sorella), Rayban incollati perennemente in faccia, baffo spiovente e look trasandato (però senza esagerare). Il vostro scopo in Interstate 76 è vendicare la morte di Jade e salvare l'America da Antonio Malochio. Siete contattati da Taurus, ricevete di diritto la macchina di vostra sorella e cominciate ad andare in giro a cercare indizi su questo personaggio. Per schiarire le idee a coloro che si sono persi i nostri Work in Progress dei mesi scorsi puntualizzerò che il gioco ricorda, per non dire copia spudoratamente, Mechwarrior 2, sia come engine, sia come dinamica. Esistono due modalità: Trip (che poi è l'avventura vera e propria, o il telefilm visto che l'impostazione è molto simile a un episodio di Hazzard o Starsky e Hutch diviso in più parti) e Melee (praticamente il deathmach contro altri esseri umani oppure contro avversari computerizzati, particolarità di questa modalità è la possibilità di potersi scegliere l'automobile da guidare tra una rosa di svariate vetture: si va dall'auto sportiva al furgone, passando per scuolabus e auto della polizia o station wagon a scelta). Nella modalità Trip utilizzerete l'auto di vostra sorella che, come per Mechwarrior 2, è completamente customizzabile (l'auto, non la sorella!): sceglierete, recuperandole dalle vostre vittime, gomme, sospensioni, freni, armi di vario genere e in generale tutti quegli oggettini che, montati opportunatamente e utilizzati con intelligenza, vi permetteranno di non temere niente e nessuno. Naturalmente gli oggetti recuperati sul campo di battaglia non saranno sempre in ottime condizioni e necessi-

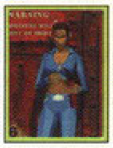


La fedele mappa della zona appena rapita dal rotolo di carta igienica cui apparteneva.

E nella parte della ruota...


Groove Champion: Figlio di genitori celebri, il padre era un famoso pilota vincitore a Daytona per quattro volte, ha sempre avuto grande predisposizione ed abilità per le quattro ruote. Il logico ingresso nel modo delle corse lo ha visto ottimo pilota anche se spesso battuto dalla sorella Jade. Il brutale omicidio di questa l'ha spinto ad entrare nel crudele e pericoloso mondo dei giustizieri della strada, per vendicare la sua morte e salvare l'America intera. Sarà il personaggio che controllerete e dovrete far sopravvivere.


Taurus: Taurus è in realtà un soprannome datogli per alcune doti particolari, partner di Jade da molto tempo nella "pulizia della strada" si trova ora deciso a vendicarne la morte assieme al "di lei fratello". La sua auto, per quanto discretamente brutta all'apparenza, è un osso veramente duro per tutti i cattivoni. Secondo me però fa una brutta fine come in ogni Film che si rispetti, dove tra i buoni ci deve essere il morto per aumentare la simpatia dello spettatore nei confronti del protagonista.

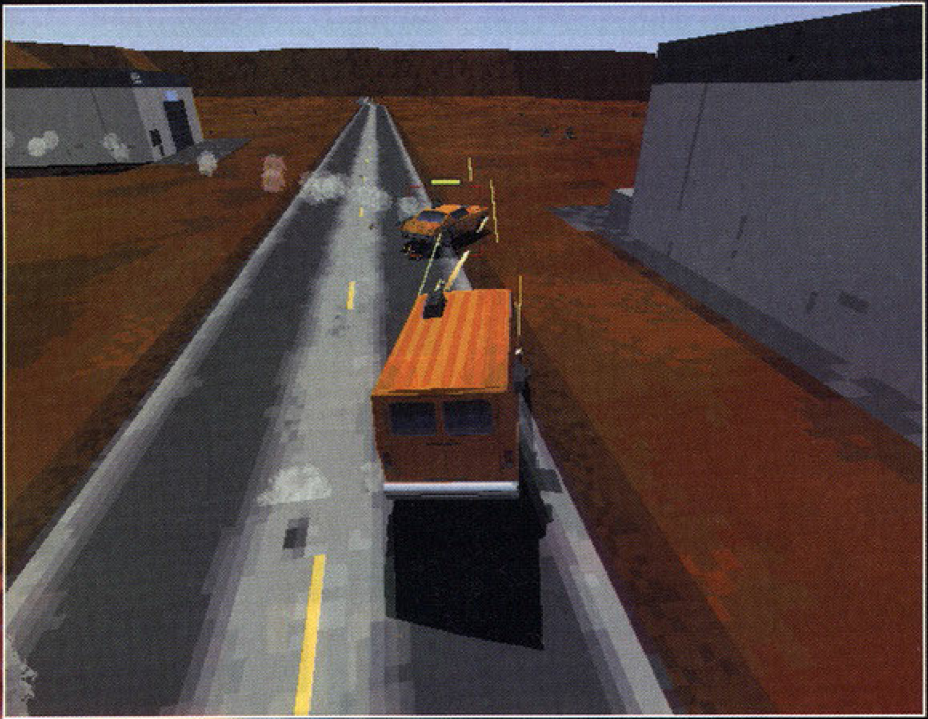

Jade Champion: Sorella di Groove, nota per la sua bellezza e abilità, ha svolto un'intensa vita da giustiziere in coppia con Taurus prima di essere brutalmente uccisa dal mercenario Malochio in una azione particolarmente pericolosa e letale.


Antonio Malochio: Il mercenario cattivone furfante, disegnato "casualmente" come un mafioso italiano anni cinquanta, a capo di una gang di assassini si vende al miglior offerente, se hai soldi può uccidere chiunque. Persegue secondariamente il suo scopo personale, distruggere le risorse petrolifere degli Stati Uniti per stravolgerne l'economia. Un vero mariolo con i fiocchi.


Skeeter: Il meccanico, ditemi come potrebbe mancare un meccanico in un gioco dove si deve stare quasi sempre in macchina. Di lui si sa solo che è un mago dei motori e che può aggiustare e riparare ogni cosa con qualsiasi oggetto gli si dia. Segue e ripara i nostri due eroi nelle loro avvincenti avventure.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 90
VIDEO	320*200 640*480 800*600 1024*768
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Tastiera
NOTE	Per W95, DirectX 3
SOFTWARE HOUSE	ACTIVISION



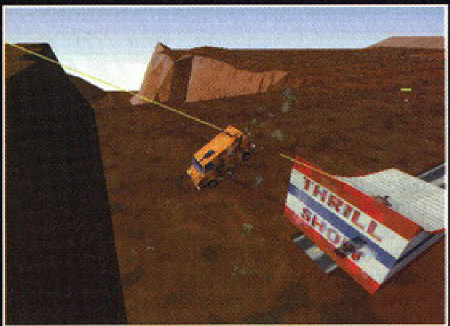
Se attraverso lo specchietto retrovisore cominciate a vedere del fumo, iniziate anche a preoccuparvi della durata della vostra macchina.

teranno di riparazioni. Chi le effettua? Skeeter, un meccanico amico della "fu" Jade, in gambissima per ciò che riguarda i motori, un po' meno nel pilotaggio. E' simile al meccanico di Hazzard (che mi pare si chiamasse Scooter, ma potrei sbagliarmi) e ha occhio clinico per le persone e le situazioni. Detto in due parole: capisce tutto e subito. Prima di cominciare a giocare potrete naturalmente fare pratica con un opzione di training che vi permetterà di capire come funziona il vostro automezzo in un battibaleno (se comunque avete già giocato a Mechwarrior 2 e vi mettete nell'ottica di essere molto più bassi e di non poter calpestare le persone non dovreste comunque avere problemi). Le missioni variano dalla scorta di uno suolabus alla distruzione di un bar con una varietà decisamente onorevole visti i giochi di corsa che stanno uscendo. Tecnicamente potete andare dove volete e come volete, scorciatoie ce ne sono un sacco, punti da dove saltare pure, punti dove crepare anche! La vostra auto è dotata di un radar a raggio variabile, un sistema di targeting, armi da montare in vari punti della scocca, un display che indica i danni ricevuti in seguito a botte o colpi di arma da fuoco, una radio per comunicare con Taurus più tutti gli strumenti classici di un'automobile. Le visuali disponibili sono un sacco: cockpit virtuale, cockpit fisso, full screen senza strumenti, full screen a volo d'uccello, telecamera sulla singola ruota, visuale frontale (spettacolare, ma inutile), dal satellite ecc.

Nelle prime missioni dovrete rigorosamente fare ciò che vi dice Taurus, più avanti nel gioco le cose cambieranno: a differenza infatti di Mechwarrior 2, tutto lo storyline è legato da filmati precalcolati (ma tutti rigorosamente poligonali, eccezion fatta per qualche elemento del paesaggio come i cespugli) e addirittura i personaggi che incontrerete non saranno nient'altro che un insieme di poligoni, questo probabilmente per cercare di amalgamare tutto il gioco senza creare scompensi al nostro occhio dopo aver visto personaggi digitalizzati abbinati a forme più o meno squadrate. Apprezzo la scelta in quanto, sebbene funzionale, non spezza per nulla l'azione. Per ciò che concerne la grafica sono disponibili svariate risoluzioni, dalla 320*200 alla 1024*768 (onestamente anche in 800*600 il gioco risulta lento su un Pentium 200 con 32 Mega di RAM, ma comunque non considero questo un difetto irreparabile in virtù del fatto che Interstate 76 è chiaramente progettato per essere giocato a risoluzioni minori, quelle disponibili e cosiddette "assurde" rappresentano a mio parere un inutile surplus che non deve essere oggetto di polemiche inutili non rappresentando un punto di forza del prodotto, che ne vanta ben altri che potrete ampiamente apprendere leggendo l'opinione).

Le colonne sonore sono tutte rigorosamente funky anni 70, stile Chips insomma.

Ultima cosa poi giuro che vi lascio: assieme al gioco vi regalano un editor 3D per le missioni...



Non voglio essere pignolo, ma quel salto si poteva prenderlo meglio e gustarsi l'espressione di entusiasmo del conducente.



La strumentazione: radar, telecamera, stato della macchina e menu delle armi più di una volta vi salveranno la vita.

OPINIONE

93

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

La prima idea che ho avuto di Interstate 76 è che tutto il gioco non fosse altro che una speculazione commerciale per far fruttare ancora qualche soldo all'engine di Mechwarrior 2. Quando poi a Londra, rintanato negli uffici dell'Activision, ho potuto fare un giro sul "generale Lee" allora ho pensato "sarà anche una mezza operazione commerciale, però è divertente". Ora che ho potuto giocare per un po' non ho alcun remore nell'affermare che ci troviamo davanti a un prodotto che solo per un filo non riesce ad aggiudicarsi il bollino di "classico". Tutto è stato studiato nei minimi particolari per ricreare uno strano misto tra Hazzard, Starsky e Hutch e Charlie's Angels. Lo storyboard funziona, l'ambientazione non è monotona: missioni notturne e diurne in posti differenti. Mappe spettacolari e dinamica della macchina ricreata davvero in maniera impeccabile. Sparare a un avversario e colpirlo mentre si sfreccia a 130 miglia orarie è qualcosa di tremendamente dinamico, niente tempo per pensare, strategia spicciola per vincere! L'auto risponde bene ai controlli e non si avverte, come inizialmente pensavo, il riciclo dell'engine (inizialmente nato non certo per un gioco di corsa). Classificare il nuovo figlioletto dell'Activision come simulazione di guida è sbagliato e anche riduttivo. Dovrete combattere e la sensazione che pervaderà la vostra pelle quando farete un testacoda di 180° e sparerete un missile in faccia al vostro avversario che prima vi seguiva è qualcosa di veramente esaltante. Devo ammettere che per godere appieno di tutti i dettagli grafici (ovvero il cielo, le fantastiche ombre le texture sul terreno e tutto il resto) dovrete possedere almeno un Pentium 166 bello pompato, ma comunque la grafica non è tutto in un gioco del genere e anche disattivando qualcosina qua e là potrete divertirvi senza crucciarvi troppo. Le missioni sono molto varie e, come ho già detto nella recensione, legate tra loro in maniera impeccabile, dando un vero e proprio senso di coinvolgimento che raramente ho visto in altri titoli del genere. La longevità è ottima ed è anche sostenuta in maniera discriminante dalla modalità melee tramite la quale potrete guidare più auto diverse (e vi assicuro che usare l'auto della polizia per far saltare per aria uno scuolabus pieno di bambini è veramente bello; quelli pensano che siete arrivati a salvarli, voi invece senza pensarci due volte li fate secchi). Per ciò che riguarda la giocabilità non ho nulla da dire. E' vero che avete solo un'auto a disposizione (grossa pecca nella modalità Trip), ma potrete customizzarla scegliendo le armi che più vi aggradano mettendole nelle posizioni che più vi piacciono! La presenza di svariati tipi di "oggetti offensivi" e di aggiunte speciali completa il quadro di un prodotto che sarà sicuramente un vincente. Per ciò che riguarda i difetti ho notato che bisogna per forza superare una missione per passare a quella successiva e che l'engine a volte arranca un pochettino con l'installazione minima. Rimane il fatto comunque che ancora una volta l'Activision ha dato prova di saper realizzare prodotti vincenti partendo da delle buone idee. A mio modestissimo e opinabile parere Interstate 76 è da comprare...

TEST



Mi appresto a conquistare la seconda bandiera, alla faccia del mio nemico!



Sono nel Bonus Stage, mi mancano ancora tante palline... via di corsa!


Questo è Minox, il mio avversario di turno, avrà pane per i suoi denti...

GridRun™

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI

Axxel, vincere o ... morire (trad. è proprio vero che non si può star tranquilli un attimo).

Il nuovo gioco della Virgin creato appositamente per il sistema operativo Windows 95 si sviluppa in una successione di 57 livelli, per un totale di 16 pianeti con relative diverse superfici, guerrieri e condizioni di gioco.
Il gioco consiste nello sfidare il mostro di turno e batterlo nella raccolta di un numero definito di bandierine lungo il territorio, chi per primo ne raccoglie il numero prestabilito vince il match. Naturalmente ci s'imbatterà in una serie d'ostacoli superabili solo utilizzando alcune magie o sortilegi, come per esempio costruirsi un ponticello che permetterà di raggiungere importanti sfere o bandierine o utilizzare la telecinesi (gran bella comodità per spostarsi da un punto all'altro senza dover correre e risparmiando tempo prezioso), ma bisogna fare attenzione perché la riserva di magia non è illimitata ed una volta esaurita bisogna aspettare la ricarica (o raccogliere i bonus sparsi in giro).
E' fondamentale sapere che il gioco si basa quasi esclusivamente su due etichette che "vanno e vengono" sulla testa dei personaggi.
"IT" rappresenta il personaggio che non può raccogliere le bandierine fino al momento in cui toccherà il suo avversario, mentre "NOT IT" è quello che può e deve raccogliere il numero di "flags" stabilito senza farsi toccare, se vuole vincere la partita, ed evitare di passare dallo stato di inseguito a quello di inseguitore (un'evoluzione del "cel'hai"... NdBDM).
Durante lo svolgimento del gioco "IT" avrà una freccia indicante dove si trova l'avversario, mentre "NOT IT" avrà una freccia indicante la direzione dalla quale sta giungendo il nemico. Questo divertente gioco d'azione consta anche di un'opzione che permette di giocare in doppio con un amico e selezionare prima dell'inizio della partita il mondo desiderato.
Lo scopo è dunque quello di affrontare il cattivone di turno in tre round (sempre che uno continui a vincere, perché basta una vittoria avversaria in uno dei tre round per dover beccarsi un bel "game over" dritto in faccia) per ogni pianeta, battere tutti gli avversari e le solite menate del genere.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 60 Mhz
VIDEO	Vga 320*200
AUDIO	Scheda compatibile con Windows 95 e tracce audio per le musiche
CONTROLLI	tastiera, joystick, gamepad e Gravis Grip
NOTE	Problemi con la Mistyque (la griglia di gioco in modalità 16 bit color crea problemi di visualizzazione)
SOFTWARE HOUSE	Virgin Interactive Entertainment



Cosa vi avevo detto? Sarai anche un torello ma io mi chiamo Teseo!

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

E' proprio alla presenza di giochi come questi che una persona si chiede se vale la pena acquistare una potentissima scheda video rispetto ad un'altra più economica.
Per cui suggerisco di acquistare sempre i "pezzi" migliori che il mercato ci propone (borsellino permettendo!) anziché acquistare giochi scadenti o più propriamente non all'altezza della tecnologia moderna. Tutto questo per farvi capire dove risiede il problema in un gioco come GR.
Partendo dal fatto che non sono un grande estimatore di giochi del genere, sottolinerei che giocandovi mi sono divertito e anche parecchio, ma questo è molto diverso dal dire che ne sono stato entusiasta. Se è vero infatti che non mi posso lamentare della giocabilità, molto frenetica, e dell'interfaccia utente con poche e chiare opzioni, è altrettanto vero che a lungo andare il gioco potrebbe rivelarsi un filino noioso per i non appassionati del genere.
Devo elogiare l'originalità: giocare a "ce l'hai" sul proprio computer è piuttosto allettante, visto poi che ci sono anche un sacco di magie e gabole da tirare al proprio avversario tutto risulta abbastanza appetibile.
In definitiva quindi ci troviamo di fronte a un buon arcade, senza troppe pretese, ma dal quale forse ci saremmo potuti aspettare un po' di più. Non male, ma un bollino "garantito" perso di poco...

HELP

✗ La prima fase del gioco consiste in un allenamento che insegna esattamente come partecipare ai vari round. Per evitare di iniziare una nuova partita con la suddetta esercitazione basta selezionare OFF nel SETTINGS MENU alla voce TUTORIAL.
✗ Per avere successo durante il gioco dovrete iniziare da subito a raggiungere per primi la bandierina bianca al fine di etichettare il vostro nemico con la sigla "IT", raccogliere le rimanenti flag richieste senza farsi toccare e di conseguenza etichettare dal nemico "IT".

FORMULA 1

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quando i giocatori più "anzianotti" facevano la fila per giocare a Pole Position, ai tempi il miglior gioco di Formula 1 esistente: al giorno d'oggi, invece, quello che pare più importante è il numero di poligoni e il dettaglio delle texture, e la Psygnosis sembra essere ben conscia di questo fatto...



FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

GARANTITO PG GAME PARADE

A CURA DI DARK SCHNEIDER



Andando fuori strada le gomme si "sporcheranno" esattamente come potrebbe accadere in realtà.



La Ferrari sul circuito di Monza, il sogno di tutti gli italiani appassionati di F1. Notate come siano presenti gli sponsor originali del percorso.

Tra i tanti sport che il mondo offre, due in particolare si trovano nel cuore di ogni italiano che si rispetti (io escluso... ma sono l'eccezione che conferma la regola): il calcio e la Formula 1. Partite e gran premi sono appuntamenti quasi fissi, per cui spesso ci si ritrova a dover persino litigare con la propria donna (avercela! NdBDM), solo per poter ottenere quelle due ore di tanto sospirata libertà, in cui guardare la tal partita di coppa o il GP. A riprova di tutto questo, naturalmente, basta dare uno sguardo ai dati di vendita dei videogiochi in Italia, che premiano sempre proprio le simulazioni di questi due sport; non è, infatti, un caso che lo scorso anno, accanto a Red Alert, i due titoli più venduti fossero proprio Formula 1 Grand Prix 2 e Fifa 97. Decidendo di convertire il suo Formula 1 (uscito per PlayStation lo scorso settembre) per PC, la Psygnosis si è dunque avventurata in un campo piuttosto "sicuro", forte del più di mezzo milione di copie vendute in tutta Europa per quanto riguarda la versione per la console della Sony. Il vero merito della casa di Liverpool è, però, quello di essere diventata, con Formula 1, pioniera nel supporto per le schede acceleratrici 3D. Infatti, per quanto siano già presenti sul mercato prodotti e patch per questi mostri di hardware (lo stesso Pod, recensito lo scorso numero, è nato con il supporto nativo per la 3Dfx), Formula 1 è il primo titolo per PC a richiederne obbligatoriamente la presenza, anche se non si dovrebbe far attendere molto la versione "normale" del gioco. Sullo stesso CD è presente sia la versione per schede che montano il chipset 3Dfx (che sfrutta il Glide, l'API proprietaria della scheda), sia la versione in Direct 3D che fornisce pieno supporto a tutte le altre schede acceleratrici in commercio, quali Mystique, S3 Virge e, per il mercato estero, Videologic Power VR; la recensione e le foto che vedete in queste pagine sono state, tuttavia, fatte sulla versione 3Dfx, più veloce, a detta degli stessi programmatori della Psygnosis, di un buon 20% rispetto a quella in Direct 3D. Non appena, infatti, si termina di effettuare le proprie scelte negli esaustivi menu e si comincia la gara, si viene subito travolti da un fenomenale spettacolo grafico, non solo anni luce avanti rispetto alla versione PlayStation (che, ricordo, girava in bassa risoluzione), ma addirittura superiore a un qualsiasi altro prodotto al momento disponibile sia normale (includendo anche il famoso GP2), sia accelerato. Il dettaglio grafico delle texture si trova al limite del realismo assoluto, merito di effetti quali il bilinear filtering (ossia l'interpolazione di pixel all'interno delle texture per sfumare i colori ed evitare lo sgranarsi delle stesse quando ingrandite) e il MIP Mapping (procedimento tramite cui vengono memorizzate texture a diversa risoluzione, visualizzate poi dinamicamente a seconda della distanza), che rendono la visione di una partita a Formula 1 quasi paragonabile a quella di un Gran Premio in televisione. All'aspetto delle texture si va, poi, ad aggiungere tutta una serie di effetti e tocchi grafici "minori" che aumentano la sensazione di realismo del gioco: bastino, come esempi, le luci di semafori e auto in trasparenza o il fantastico "effetto pioggia" nelle gare sul bagnato, di cui si ammira il meglio quando ci si trova in scia dietro a un'altra vettura. Tuttavia, come molti di voi potrebbero obiettare, tutto questo ha un senso solo se viene supportato da un fluidità e da una velocità quantomeno decente, ma è un vero piacere affermare che Formula 1, ancora una volta, non delude sotto questo aspetto: auto e fondali sfrecciano



Siamo in Pole Position con la Ferrari, una scena che molti vorrebbero vedere più spesso.



In un qualsiasi momento della gara è possibile invertire la telecamera per vedere gli avversari in coda.



Se non starete particolarmente attenti in partenza, finirete per causare incidenti dalle conseguenze letali, sempre che abbiate attivato i danni.

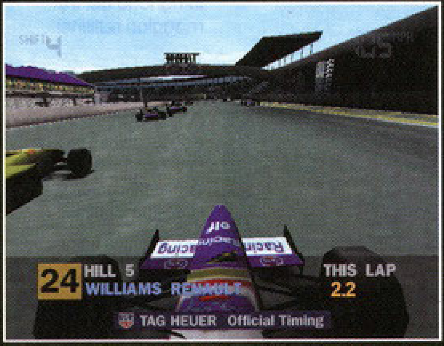


In modalità Gran Premio, non appena finirete fuori strada perderete totalmente il controllo della vettura, entrando in testacoda.

sotto gli occhi attoniti del giocatore a velocità inaudite (sono finiti i tempi dei "trucchetti" per riuscire a portare GP2 intorno ai venti frame per secondo...), tanto che viene da chiedersi come è stato possibile giocare a un simulatore di guida in precedenza e, vi assicuro, tutto quanto ho detto è assolutamente privo di entusiasmo superficiale o esagerazioni. Ovviamente, però, non è possibile giudicare un prodotto dal solo aspetto grafico, ed è quindi opportuno andare a vedere più in profondità cosa realmente offre questo Formula 1. A livello di opzioni non ci si può certo lamentare: la prima scelta inizia con la possibilità di giocare da solo o in due (apparentemente solo via rete locale), a cui segue subito la decisione tra Arcade e Gran Premio. Questo è, senza alcun dubbio, uno dei migliori aspetti di F1: le differenze tra le due modalità non sono limitate solo alla presenza di un limite di tempo entro cui completare un giro (in Arcade), o alla possibilità di scegliere il numero di giri da compiere in una gara (in Gran Premio), ma differiscono anche nel comportamento della vettura e nel metodo di guida. In arcade, come ci si potrebbe aspettare, uscire fuori strada causerà solamente una perdita di velocità, mentre in Gran Premio, per esempio, lo stesso errore porterà a letali testacoda, perdendo completamente il controllo della vettura. In entrambe le modalità è comunque possibile lanciarsi in una gara singola, in un campionato, oppure in una sfida testa a testa, certo non prima di essersi avventurati in altre opzioni comuni. È, per esempio, possibile modificare lievemente l'assetto della macchina decidendo la "downforce" della vettura (cioè la sua aderenza all'asfalto) e la quantità di carburante con cui partire, oppure decidere se ricevere aiuto in sterzata e frenata o se attivare o meno la presenza dei danni durante la gara (e di conseguenza le soste ai box). Tutto, insomma, è stato studiato ad arte per fornire un raggio di scelte abbastanza vario, senza



Al momento di entrare ai box la velocità e la guida della vettura verranno gestite autonomamente dal computer.



La visuale all'interno dell'abitacolo è abbastanza comoda per guidare, ma quelle esterne consentono di avere una maggiore visione della strada.

ALTERNATIVA

Formula 1 Grand Prix 2 (Microprose): Il secondo capolavoro di Geoff Crammond non ha certo bisogno di presentazioni. Un titolo fantastico che eccelle in tutti gli aspetti più simulativi della Formula 1. Resta ancora il migliore nel campo, sempre che non odiate immergervi in sterminati menu di opzioni.
Power F1 (EIDOS Interactive): Ha sollevato un pareri decisamente contrastanti nell'industria, alcuni lo considerano un capolavoro, altri un titolo che lascia il tempo che trova. La nostra opinione è più spostata verso il secondo giudizio e non ci sembra che possa competere con gli altri due prodotti con cui si trova in concorrenza per parecchie ragioni già ampiamente descritte nella recensione di AFC.



Correre sul bagnato è più impegnativo e richiede una gestione migliore della vettura. Notate le scie d'acqua che partono, correttamente, dal centro delle ruote.



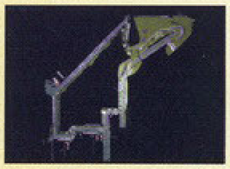
Siamo appena entrati in testacoda in curva, preparatevi ad assistere a un incidente davvero spettacolare.



Quando si corre con la pioggia, restare in scia delle altre auto da evidenti problemi di visibilità, soprattutto se si utilizza una visuale ravvicinata.

Piste a non finire

Formula 1 offre tutti e diciassette i percorsi della stagione '95, con l'aggiunta di una speciale pista segreta. I circuiti sono perfetti in ogni singolo dettaglio (incluse le pubblicità originali!) e sono tutte le versioni "rivedute" in seguito agli incidenti avvenuti nella stagione '94. Che cosa volere di più?



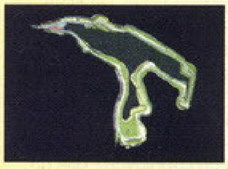
ADELAIDE/AUSTRALIA: circuito di difficoltà media, conta un lungo rettilineo per comodi sorpassi, ma anche una serie di curve abbastanza difficili che richiedono una certa pratica.



AIDA/PACIFICO: a parte due strette curve e una veloce chicane la pista di Aida non presenta grossi ostacoli e può essere considerata molto veloce e scorrevole.



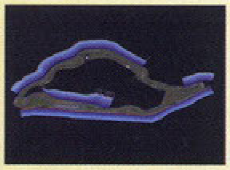
BUENOS AIRES/ARGENTINA: abbastanza breve, ma non per questo poco impegnativa. In questa pista dovrete lavorare non poco con le marce per riuscire a ottenere il meglio.



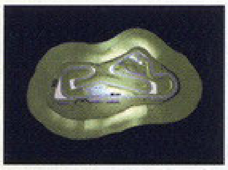
SPA-FRANCORCHAMPS /BELGIO: parecchio impegnativa, soprattutto a causa di un paio di curve davvero "estreme" e per la mancanza di punti dove sia facile effettuare sorpassi.



INTERLAGOS/BRASILE: estremamente lunga e insidiosa, dal momento che ai veloci rettilinei seguono spesso curve dove è necessario scalare di brutto; abbastanza facile superare, quanto uscire di strada.



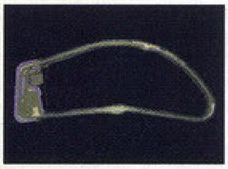
MONTREAL/CANADA: a parte due curve a gomito, poste agli estremi della pista, non dovreste avere grossi problemi a Montreal, vista la massiccia presenza di rettilinei e curve poco impegnative.



ESTORIL/ PORTOGALLO: è un tracciato abbastanza veloce, anche se non nasconde qualche insidia e difficoltà, vista soprattutto la "scomoda" posizione di certe curve che colgono un po' di sorpresa.



MAGNY-COURS/FRANCIA: a prima vista può sembrare abbastanza facile, ma per riuscire a ottenere buoni risultati dovrete cercare di perdere il meno possibile nelle tre curve che immettono nei rettilinei.



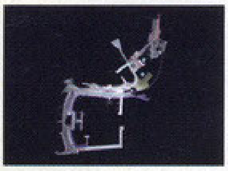
HOCKENHEIM /GERMANIA: in assoluto la pista più veloce, cercate di prestare particolare attenzione alle chicane poste strategicamente in ognuno dei tre maggiori rettilinei.



HUNGARORING /UNGARIA: è una pista abbastanza lunga e ricca di curve, in compenso, però, nessuna di essè appare particolarmente impegnativa; fate attenzione ai sorpassi.



IMOLA/SAN MARINO: breve ma intensa, la pista di San Marino non è cero da sottovalutare, vista la presenza di curve insidiosissime dove la velocità è una garanzia di finire fuori strada.



MONTECARLO/ MONACO: questo circuito cittadino è probabilmente il più impegnativo. Strade strette, curve difficili e pochi punti per sorpassare



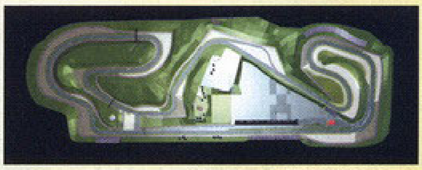
MONZA/ITALIA: il circuito di "casa", non particolarmente impegnativo, ma, si sa, qualunque vero appassionato di Formula 1 in Italia non potrà non cercare di ottenervi i risultati migliori.



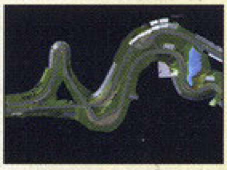
NURBURGRING/ EUROPA: all'apparenza potrebbe sembrare una passeggiata, ma, vi assicuro, ne mangerete di erba prima di riuscire a guadagnarvi la prima posizione in questo circuito.



SILVERSTONE/GRAN BRETAGNA: una pista che scorre via tranquilla, se si eccettuano due punti particolarmente insidiosi dove dovrete lavorare con marce e freno senza ritegno.



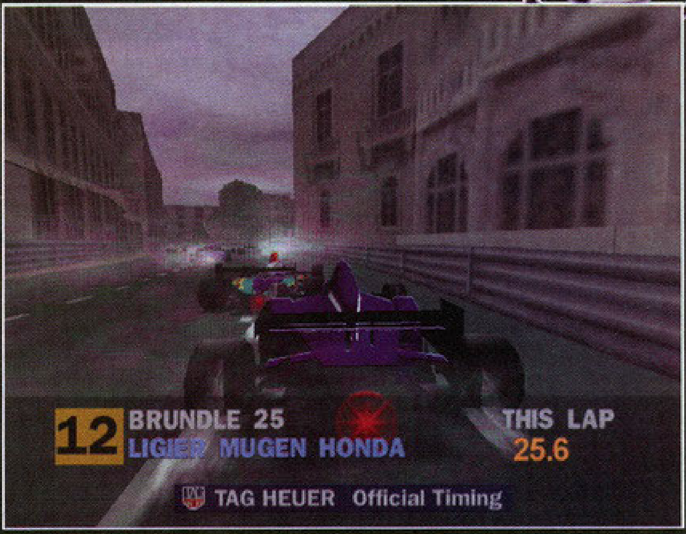
CATALUNYA/SPAGNA: questo tracciato non è eccessivamente lungo e, in aggiunta, non presenta nemmeno curve eccessivamente difficili. Si nota, però, una certa mancanza di punti adatti al sorpasso.



SUZUKA/GIAPPONE: se riuscirete a ottenere il massimo risultato nel circuito di Suzuka, difficilmente dovrete temere altre piste. Come Montecarlo, infatti, è ricco di curve assolutamente da non sottovalutare.



La perfezione del dettaglio grafico delle texture è davvero incredibile; basta guardare la realizzazione di auto e fondali.



Montecarlo è una delle piste più impegnative: le strade sono strette e ricche di curve in cui è fondamentale gestire al meglio le marce.

comunque complicare eccessivamente il gioco. Tuttavia è solo entrando in pista che ci si rende veramente conto di quanta fatica sia stata spesa nella realizzazione di questo Formula 1. Innanzitutto, è fondamentale ricordare che per realizzare questo prodotto la Psygnosis ha acquistato i diritti FIA (come la Microprose per GP2 d'altronde), cosa che ha permesso di utilizzare tutti i piloti e tutte le scuderie del campionato di Formula 1 del '95 (che costano meno rispetto a quelli del 97 NdBDM), realizzati perfettamente secondo le loro reali statistiche e capacità. Inoltre, sono presenti nel gioco tutti i diciassette circuiti del campionato riprodotti in una maniera quasi maniacale, persino nella presenza, identica alla realtà, dei cartelloni pubblicitari, per la gioia, naturalmente, di tutti i veri appassionati. Infine, bisogna ammettere che anche il modello di guida risulta estremamente convincente: le vetture si controllano abbastanza facilmente, ma è comunque sempre richiesta una buona dose di tattica e abilità di guida, raggiungendo un compromesso, tra arcade e simulazione, che piacerà sicuramente ai più. Non pensate di poter guidare al meglio senza usare il freno o cercando di "eliminare" fisicamente i vostri avversari, queste tattiche porteranno solo pessimi risultati, sempre che non si utilizzi il massimo dei settaggi puramente arcade. Giunti a questo punto, dunque, è necessario esprimere un giudizio definitivo su Formula 1, entrando nel merito del confronto obbligatorio con il capolavoro di Crammond: ebbene l'esito di questo scontro di titani è davvero incerto, dal momento che dipende molto dal parere soggettivo e da gusti estremamente personali. È fuori da ogni dubbio, infatti, che GP2 sia superiore a Formula 1 per tutti gli aspetti simulativi, di gestione e configurazione delle auto, d'altro canto, però, il titolo della Psygnosis batte quello della Microprose per quanto riguarda l'aspetto grafico e l'immediatezza che offre. Probabilmente, i vantaggi di GP2 lo rendono ancora il miglior gioco di Formula 1 disponibile

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 100
VIDEO	SVGA 1 MB con scheda basata su chipset 3Dfx
AUDIO	SoundBlaster o scheda compatibile Windows 95
CONTROLLI	Tastiera, joystick, gamepad o volante
NOTE	È presente anche una versione Direct 3D che supporta le altre schede accelerate compatibili.
SOFTWARE HOUSE	psygnosis

ZOOM IN

Cultura Musicale

Seguendo una traduzione inaugurata con Wipeout, la Psygnosis si è preoccupata di dare nomi autorevoli alle musiche di Formula 1. Al posto, però, di sfruttare gruppi "di tendenza" come i Chemical Brothers o The Prodigy, questa volta la casa di Liverpool ha "scritturato" alcuni dei cosiddetti "virtuosi della chitarra elettrica", quali Steve Vai, Joe Satriani e gli Overdrive. Sembra proprio che la Psygnosis voglia veramente che i suoi giochi siano ricordati anche per la musica e non solo per l'alta qualità tecnica che possiedono e, non a caso, potrete persino scegliere di giocare F1 in Dolby Surround Prologic, sempre che possediate un impianto adeguato.

HELP

✗ Cominciate a fare pratica con la modalità arcade e con la macchina indistruttibile vi aiuterà a comprendere al meglio la "dinamica" di Formula 1.

✗ Cercate di non utilizzare fin dall'inizio l'aiuto per le frenate e lo sterzo, vi troverete meglio dopo nella modalità Gran Premio.

✗ Ricordatevi che Formula 1 è basato in ogni piccolo dettaglio sul campionato del '95. Controllare, dunque, un corridore particolarmente forte (come Schumacher) potrebbe eliminare un pericoloso avversario dalla competizione.

✗ Imparate fin dall'inizio a usare il cambio manuale, otterrete prestazioni decisamente migliori nelle piste ricche di curve (come Monaco) e diminuirete notevolmente l'utilizzo dei freni e, quindi, l'usura delle gomme.

OPINIONE

94

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Dopo l'uscita di Pod, probabilmente Formula 1 della Psygnosis è il secondo titolo che tutti i possessori di 3Dfx (e i curiosi per quanto riguarda le nuove tecnologie) stavano aspettando. È vero che, per i molti che hanno già visto o giocato la versione PlayStation, questo prodotto non rappresenta certo una novità assoluta, ma l'impiego che fa dell'accelerazione 3D del chipset 3Dfx è assolutamente incredibile, da lasciare davvero senza parole. Già altri prodotti quali la versione in Open GL (una API per la gestione dei poligoni compatibile con il chipset Voodoo) di Quake o Tomb Raider avevano dimostrato parte delle potenzialità di questa scheda, ma poter vedere un titolo appositamente sviluppato per questo potentissimo hardware è un altro paio di maniche. Persino il problema del "clipping" (vale a dire l'aggiornamento dei poligoni all'orizzonte), da sempre spina nel fianco di tutti i giochi di guida, risulta praticamente inesistente: su di un P200, regolando il suddetto parametro su "Ninja" (non sto scherzando... è davvero una voce presente nelle opzioni), l'orizzonte è perfetto, al prezzo di una minima, quasi impercettibile, diminuzione del frame rate, che, comunque, resta a livelli da sogno per chiunque giochi a GP2. Dunque, a rigor di logica, questo Formula 1 della Psygnosis potrebbe sembrare un acquisto obbligato, e per certi versi lo è, ma non bisogna dimenticare che resta fondamentalmente un gioco più spostato verso l'aspetto arcade, che verso quello simulativo, caratteristica in grado di far storcere il naso a molti dei migliaia di appassionati del capolavoro di Geoff Crammond. Al di là di queste considerazioni, comunque, Formula 1 è e rimane un titolo grandioso, e se qualcuno, dopo aver visto GlQuake, Tomb Raider e Pod, aveva bisogno di un ulteriore conferma per far uscire queste benedette cinquecento carte dal portafoglio (per comprare la scheda ovviamente), con questo prodotto non ha davvero più alcuna scusa.

TEST



Una delle tante immagini che ci vengono proposte mentre il programma carica i dati: sono decisamente ben fatte.



Guardate che meraviglia i palazzi e il cielo sullo sfondo.



Quello che vedete sotto i piedi del mio giocatore è il riflesso del congegno che mi permette di "caricare" la sfera.



Nonostante questa visuale possa essere davvero spettacolare, ve la sconsiglio caldamente.

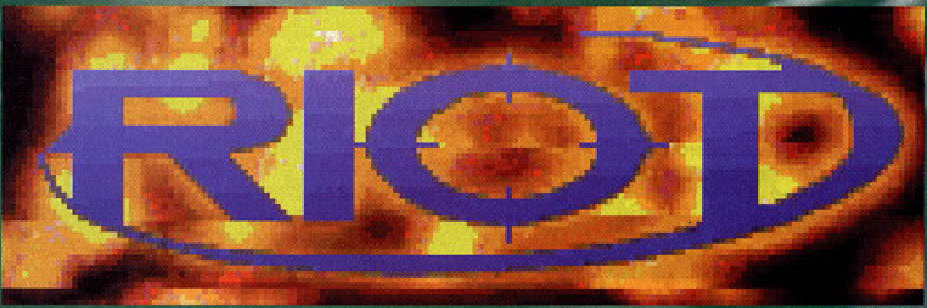
Immaginate una visione del futuro tipica degli anni 50, diversi popoli provenienti da tutto l'universo che si incontrano pacificamente per scambi culturali, una tecnologia protesa solo per il bene della gente, mai a fini bellici...

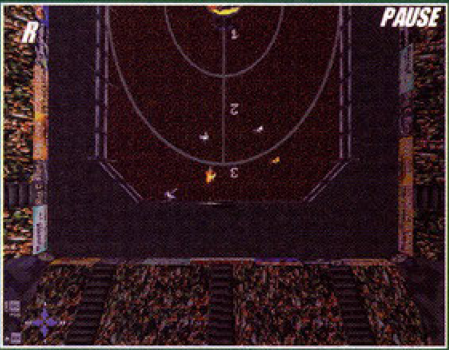
È indubbiamente una visione idilliaca, e oserei anche dire del tutto fuori luogo, dato che la tendenza attuale è quella di vedere un futuro nero, in cui l'unico dio è il denaro, e nel quale le diverse razze si scannano per la brama di potere. Tutto questo si riflette in qualsiasi campo: nella letteratura, con i libri cyberpunk di Gibson, Sterling e Stephenson, nel cinema, basti vedere Mars Attack o Indipendence Day, e ovviamente anche nei videogiochi. Avrete dunque capito che questo Riot ("rissa", per i campanilisti della lingua italiana) appartiene alla sempre più folta schiera di giochi violenti. Se siete come me degli appassionati di fantascienza probabilmente guardando le foto avete avuto un deja vu, e più precisamente vi sarà venuto in mente il rollerblade, il crudelissimo sport che sta alla base dell'omonimo film e del fumetto Nathan Never (se volete saperne di più leggetevi il box sparso da qualche parte in questa recensione), e magari avrete pensato anche a quel vecchissimo gioco per C64 e Amiga, un tale Speedball, pietra miliare nella storia dei videogiochi (come dimenticare il venditore di gelati del secondo Speedball? Un mito! NdBDM). Diciamo che in effetti da questo titolo prende spunto Riot. Le differenze stanno nel fatto che il cesto invece di essere agli estremi del campo è sospeso a mezz'aria al centro dello stesso, e che al posto di una sfera d'acciaio dovremo usare una specie di globo di energia che deve essere caricato con un apposito strumento prima di poter segnare i punti. All'inizio risulta un po' meno immediato del vetusto titolo dei Bitmap Brothers che aveva fatto impazzire gli amighisti, ma dopo aver capito il meccanismo che sta' alla base di ogni partita (e per farlo non ci metterete più di una decina di minuti) il tutto risulterà davvero molto semplice. Incominciamo col dire che il campo è ovale, e a due estremi opposti si trovano dei particolari pannelli che permettono di "caricare" il globo di energia, uno per ogni squadra. Una volta che riuscite a ottenere il possesso della sfera, dovete recarvi presso il caricatore della vostra squadra (attenti a non sbagliare, sarebbe come fare autogol), appoggiarla a un pannello e poi cercare di lanciarla all'interno del cilindro sospeso in mezzo all'area di gioco. Se riuscite a segnare vi sarà assegnato un diverso punteggio a seconda della distanza da cui avete effettuato il tiro: potete ricevere da un minimo di un punto a un massimo di tre. Ovviamente per prendere possesso della sfera potete utilizzare qualsiasi espediente, anche il più subdolo: dalla scivolata mirata verso il menisco dell'avversario al più classico cazzotto in mezzo agli occhi. Come avete visto il concept è ridotto all'osso per aumentare il più possibile l'immediatezza, e anche il sistema di controllo segue questa regola: avete a vostra disposizione quattro tasti,

ALTERNATIVA

NHL 97 (EA Sports): OK, non è un gioco futuristico, ma ha in comune con Riot il fatto che gli uomini vanno in pattini e se le danno.

Speedball 2 (Bitmap Brothers): Tirate fuori il C64 o un Amiga e giocate a Speedball 2, e se non l'avete procuratevi un emulatore.





Giocare dall'alto è una delle scelte migliori.

HELP

✗ La prima cosa da fare è provare tutte le visuali sino a che ne trovate una comoda per giocare: io per esempio mi trovo molto bene con quella dall'alto, anche se è la meno spettacolare.

✗ Non utilizzate mai le risoluzioni 640*480 o superiori, ma limitatevi ai modi intermedi in modo da poter avere un certo numero di dettagli senza perdere troppo in velocità.

✗ Se volete tentare un tiro da tre punti, fatelo solo col giocatore contraddistinto da una stella, altrimenti avrete troppe possibilità di sbagliare.



Quello che vedete sotto i piedi del mio giocatore è il riflesso del congegno che mi permette di "caricare" la sfera.



C'è un po' di gente qui attorno. La freccia che vedete sulla sinistra indica che devo caricare la sfera.

Lame che ruotano... che è, Mazinga?

ZOOM IN

Il rollerblade è uno sport molto amato dalla fantascienza, lo dimostra il fatto che gli sia stato dedicato un film e le ripetute citazioni nel fumetto della Bonelli, Nathan Never. Ognuno però lo ha interpretato a modo suo: vediamo un attimo le differenze principali.
Nel film il campo era rettangolare e per fare punti bisognava prendere il possesso di una piccola sfera di acciaio, portarla nella metà campo avversaria e infilarla in una piccola fessura, dal diametro leggermente superiore a quello della palla, che si apre e chiude casualmente. Ovviamente per vincere era lecito utilizzare qualsiasi trucchetto, e quindi capitava spesso che qualcuno abbandonasse il campo in barella, o a volte direttamente con una bara.
Il trio Medda Serra e Vigna invece ha interpretato diversamente questo sport, e il gioco risulta per certi versi più simile a Riot: l'area stavolta è circolare, e lo scopo è quello di infilare la sfera all'interno di un imbuto particolarmente alto presente in mezzo al campo. I giocatori però non possono toccare la palla a mani nude, sono costretti a usare uno strano bastone, munito a un'estremità di tenaglie, in modo che possano afferrare la palla per sollevarla e spingerla all'interno dell'imbuto. Arrivare nell'area di tiro però non è semplice come sembra, dal momento che il campo è diviso in numerosi settori circolari chiusi da pareti di vetro e muniti di porte scorrevoli che si aprono e si chiudono in modo del tutto casuale. Solo una volta arrivati al centro dell'area di gioco sarà possibile sollevare col bastone la sfera per lanciarla all'interno dell'imbuto. Anche qui ogni mezzo è lecito per conquistarsi la vittoria.

uno per passare in basso, uno in alto, uno per tirare e uno per picchiare. Dopo aver assistito alla presentazione che accompagna tutti i giochi (che è comunque fatta molto bene), ci troviamo subito davanti a un menu: possiamo scegliere se iniziare un torneo, partecipare a una lega oppure disputare un'amichevole, oppure accedere al pannello delle opzioni. Accedendo a questo sottomenu possiamo tenere sotto controllo alcuni parametri, come il surround, ridefinire i tasti, indicare che tipo di Joystick o Joypad possediamo o settare il livello di dettaglio grafico e la risoluzione a cui giocare. E qui arrivano le note dolenti: ho provato il gioco su un P200 con 32 Mega di Ram e Trio64, quindi mi sono permesso di settare tutto il dettaglio al massimo e di giocare alla risoluzione di 640*480, ormai uno standard per tutti i giochi. Non l'avessi mai fatto, il gioco era davvero ingiocabile, non perché fosse scattoso, anzi, la fluidità era eccezionale, ma la lentezza esasperante. Porca miseria, ma che ci vuole per giocarlo a 1024*768 allora? Cinque Cray collegati in rete?
Dalla sua c'è da dire che la grafica è davvero spettacolare: i giocatori sono disegnati benissimo e animati anche meglio, la palla è rappresentata da un globo di energia e, una volta lanciata, l'effetto della scia è qualcosa di stupendo... i giochi che poi si osservano quando questa colpisce i bordi del campo è qualcosa di fenomenale. Senza contare che il pavimento è texturizzato per simulare il legno e riflette perfettamente tutto, dai giocatori alla scia della sfera, senza dimenticare ogni minimo gioco di luce e il canestro sospeso. Ogni tanto poi il pubblico (anche quello realizzato "da dio") lancia sul campo dei razzetti (che vanno quindi ad aumentare il numero di sorgenti luminose presenti contemporaneamente). Un vero e proprio spettacolo visivo, non mi meraviglio che neanche un P200 gli stia dietro. Insomma, un po' come era successo per GP2, questo gioco è progettato per i computer di domani, dal momento che solo su quelli ci si potrà permettere di tenere il dettaglio al massimo anche alle risoluzioni più alte. Vabbè, mi sono quindi deciso a scendere a compromessi; per fortuna che ci sono parecchi parametri da definire per abbassare il dettaglio grafico: si può scegliere se attivare o meno gli effetti luminosi, quelli di riflessione, se vedere o no il pubblico, se attivare o meno le texture del pavimento e scegliere la complessità dei poligoni che compongono i giocatori. Dopo numerosi esperimenti sono arrivato alla conclusione che su un già su un P166 si può giocare a 320*240 con il dettaglio settato al massimo, se invece si desidera godere delle risoluzioni maggiori bisogna eliminare qualcosa, e soprattutto le riflessioni, i giochi di luce e lo stadio attorno alla pista, che sono i particolari che contribuiscono di più a rallentare il gioco. Una volta iniziato a giocare in modo degno ho incominciato a divertirmi sul serio... porca miseria, è davvero esaltante rubare la palla a un avversario dandogli una mazzata sui denti senza che l'arbitro incominci a rompere. E così giù a pestare i nemici (il bello è che a volte sia voi che il

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA
AUDIO	Tutte le principali. Non supporta il Midi, ma possiede tracce audio.
CONTROLLI	Tastiera e Joypad a 2, 4, 6 tasti.
NOTE	Consigliato un P200 con una scheda grafica MOLTO veloce.
SOFTWARE HOUSE	psygnosis



Ma guardate quanta roba riflessa... pensate che fatica per la CPU che per così deve calcolare il doppio degli sprite.

TEST

OPINIONE

83

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ragazzi, non so proprio come giudicare questo prodotto, sono in crisi totale. Da una parte penso che si meriterebbe un voto alto perché è molto divertente e molto ben realizzato sotto il profilo tecnico, dall'altro vorrei tenermi basso perché per godere appieno delle meraviglie grafiche offerte dal programma avete bisogno come minimo di un Onyx con 1 Giga di Ram. Ma il problema principale è che dopo un po' di partite tutto risulta ripetitivo. OK, è una simulazione sportiva, quindi la longevità è limitata solo dalla passione che uno nutre verso quel particolare sport, però c'è un qualcosa che non mi convince, manca qualche elemento, quello che mi dovrebbe spingere a dire che lo giocherò anche fra qualche mese. Dopo lunghe meditazioni a base di vino e musica psichedelica penso di aver avuto l'illuminazione divina: NBA 97 dura nel tempo per il fatto che ogni partita è diversa dall'altra, è possibile fare schiacciate assurde, azioni al limite del possibile, gasarsi in canestri da campioni. Lo stesso vale per Fifa... ci si esalta nel costruirsi le proprie strategie, nel crossare e poi infilare il pallone in rete con una meravigliosa rovesciata. In Riot tutto questo è impossibile a causa dell'estrema linearità del gioco: niente colpi speciali, niente salti spettacolari, insomma, mancano quegli elementi fondamentali che ci spingono a rigiocare anche se abbiamo già finito il campionato una volta. Insomma, un videogiocatore da un gioco di sport futuristico si aspetta proprio questo, delle azioni al limite del possibile, e tutte diverse una dall'altra, in modo che anche riprendendo il gioco dopo parecchio tempo si possa assistere a qualcosa di nuovo. Bene, ho finito, ma prima di chiudere vorrei sottolineare l'aspetto sonoro del gioco: la musica iniziale (una traccia audio, quindi grandiosa dal punto di vista della fedeltà di riproduzione indipendentemente dalla scheda che possedete) è davvero molto bella, almeno se apprezzate il rock, e allo stesso livello si pone la telecronaca dell'incontro: realizzata davvero in modo eccelso, alle prime partite vi sembrerà davvero di assistere a dei commenti in diretta. Ovviamente col tempo le frasi si ripeteranno, ma questo è ovvio, a meno di non aggiornare costantemente il database dei file sonori del gioco.

Vorrei essere un uccello per vedere tutto da un'alt

Ed ecco a voi l'elenco delle visuali utilizzabili in Riot: per comodità le ho divise a gruppi di tre, dal momento che all'inter



AUTO: E' un'ipotetica telecamera che scorre sul lato lungo del campo e che zooma automaticamente a seconda della distanza dell'azione dal bordo del campo: comoda e spettacolare, una delle migliori.



BLIMP: La tipica visuale a volo d'uccello. Bellina, ci permette di tenere d'occhio tutto il campo, ma preferisco la Roof.



ROOF: Simile alla blimp, ma posta a un'altezza leggermente inferiore: una delle scelte migliori per giocare.

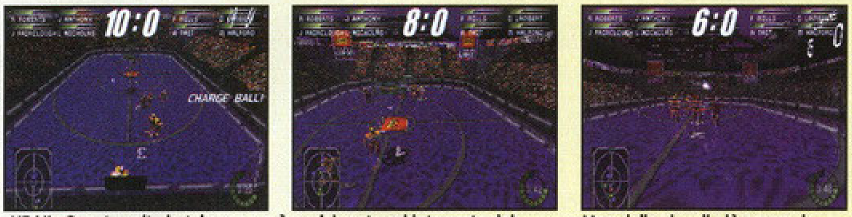


TV: Indubbiamente le visuali più spettacolari di tutto il gioco, anche se tendono a focalizzare un solo punto del campo e a farci perdere di vista i nostri compagni.

computer finirete per litigare non curandovi più della palla che magari rimarrà abbandonata a un lato del campo, ignorata da tutti i giocatori). Già, peccato però che le prime partite finissero 15-0 a favore del computer... non riuscivo a segnare nemmeno un gol, e non chiedetemi il motivi, io la palla la buttavo dentro quello strano affare. Dopo un bel po' sono finalmente arrivato alla conclusione che non la caricavo, o meglio, ero convinto di farlo ma in realtà non ci riuscivo. Infatti per far sì che la sfera, una volta entrata nell'imbuto, ci dia anche dei punti, bisognerà avvicinarsi alla nostra metà campo e fermarci un momento vicino all'accumulatore premendo il tasto "z". Solo così potremo segnare... io all'inizio ero convinto che bastasse passare vicino alla zona "di ricarica" per attivare il globo di energia.
Dopo un po' di partite riesco finalmente a padroneggiare del tutto il sistema di controllo, a trovare la visuale adatta per giocare al meglio, e noto anche che in basso a sinistra c'è un piccolo ma utilissimo radar che indica le posizioni dei giocatori sul campo. E' uno strumento indispensabile dal momento che, utilizzando certe visuali e giocando con squadre che hanno le maglie simili, può capitare di non riuscire a distinguere bene i propri compagni dagli avversari.
Continuando a giocare poi vedo che c'è anche un'opzione che mi permette di sostituire i giocatori infortunati sul campo con altri più "sani". Peccato che risulti fondatamente inutile, dal momento che la parte strategica del gioco è ridotta all'osso, anzi, diciamo che non esiste che è meglio. Forse è anche per questo che il gioco dopo non troppe partite incomincia a venire a noia, a non attirare più come faceva all'inizio. Ok, la grafica è bella, ma dopo un po' ci si stufa a guardarla (sempre che la configurazione del vostro PC vi permetta di farlo), la violenza anche quella non esalta più di tanto... che rimane allora? Giocare in rete? Sì, ho provato anche quello, però dopo un paio di partite ne io ne il mio avversario abbiamo sentito il bisogno di continuare. Che fare allora? Buttare il gioco alle ortiche? Certamente no, leggetevi il commento e poi

...a angolazione

...o di ogni sezione cambia solo il fattore di Zoom.



XRAIL: Questa volta la telecamera è posizionate sul lato corto del campo. Una delle visuali più scomode, dal momento che quando l'azione si svolge dalla parte opposta del campo non si capisce proprio nulla.



XCLOSE: Come sopra, solo che lo zoom è maggiore. Un po' meglio, ma sempre alquanto scomoda come visuale.



ZCOSE: Esattamente come X RAIL, solo che stavolta la telecamera scorre sul lato lungo. E' un po' più comoda della precedente, ma sempre inadatta per giocare al meglio.



ZRAIL: Idem come sopra.



Quel tiro sta per regalarmi ben due succosi punti.



...isto da lontano il pubblico sembra davvero reale, molto meglio dell'ammasso di pixel presente in certi giochi.



Quando segnate verrà fuori la foto del giocatore che ha fatto il punto (o i punti).



Quando lanciate o passate il globo, questo si lascierà dietro un scia di luce molto bella a vedersi.

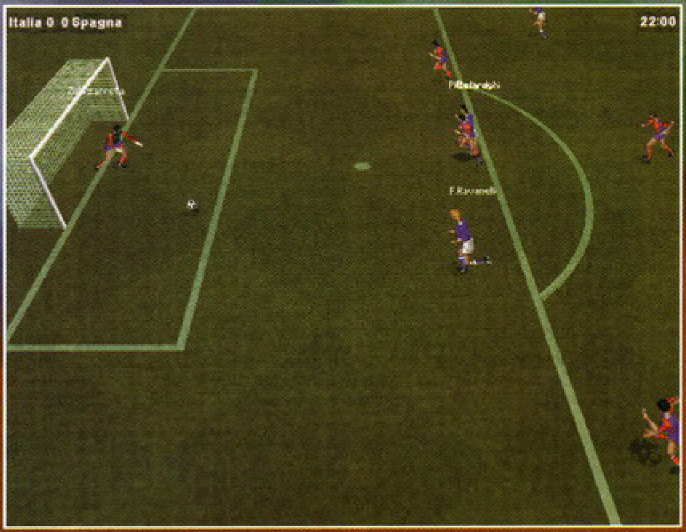


La cosa azzurra che vedete è un razzetto lanciato sul campo dal pubblico.

TEST



Prima di ogni partita è buona cosa dare un'occhiata alla formazione della propria squadra.



Scusate ma Ravanelli non ha i capelli bianchi ?!?

KICKOFF 97

DI STEFANO GRADI & DAVIDE "MASKA" MASCARETTI

Ogni qualvolta vedo un gioco di calcio, mi viene voglia di parlare di Sacchi, di come stia distruggendo quel che resta del Milan. Ma questa volta no, perché ora è diventato il mio idolo...

Un bel po' di anni fa, mi recai per la prima volta in Inghilterra e (sempre per la prima volta) misi gli occhi su un gioiellino color avorio di nome Amiga 500. Sullo schermo scorrevano le immagini di una simulazione calcistica, di una qualità e di una giocabilità impensabile per quei tempi. Tornato in Italia feci di tutto per avere al più presto sia l'Amiga che Kick Off (eh già, quello era il gioco).



L'arbitro e i suoi assistenti guardalinee sono ben animati e nettamente imperdonabili.



In qualsiasi manifestazione che sia amichevole, torneo e campionato, potremo scegliere fra una vasta gamma di squadre di tutti i continenti.



Appena prima ogni partita ci verrà mostrato un confronto grafico delle abilità delle squadre sfidanti.



Eccolo è lui Poul Ince che, "Zanetizzandosi", si insinua nell'area avversaria!

Maska

OPINIONE

Eccoci alle prese con un prodotto di grande richiamo, da cui non mi sarei mai aspettato nulla di così esaltante.
Speravo che le mie aspettative venissero smentite, ma purtroppo devo ammettere di aver avuto ragione.
Chiarisco subito che non è mia intenzione bocciare un gioco calcistico come KO97 che, caratterizzato da una realizzazione tecnica più che discreta, assicura certamente un buon divertimento (soprattutto giocando con un avversario umano).
Il fatto è che non ho potuto nascondere un certo disappunto riguardo la scelta, fatta dai programmatori in fase di progettazione, di passare dal particolare sistema di controllo della palla a "piede di burro", prerogativa di tutti i titoli precedenti, ad un ben più classico sistema a "calamita" che, a quanto pare, sembra risultare l'unica alternativa.
In pratica non abbiamo altro che un titolo di buona qualità che però non riesce a distinguersi dalla marea di prodotti attualmente presenti sul mercato.
Ora mi chiedo: partire da una vecchia idea non avrebbe costituito comunque per KO97 un elemento di distinzione? Pare così paradossale usare una "vecchia" idea come fosse una novità? Probabilmente l'esperienza di KO96 è stata decisiva in merito.
Ma siamo sicuri che in quel caso il vero problema fosse rappresentato dal controllo di palla?
Comunque sia, io mi tengo stretto il mio Fifa96, che al momento non è stato ancora superato nella graduatoria personale dei giochi di calcio preferiti (per la cronaca, al secondo posto c'è Kick Off 2...)

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75 Mhz
VIDEO	320*200 fino a 640*480
AUDIO	Sound Blaster, General MIDI
CONTROLLI	Tastiera, Joystick
NOTE	16MB per Windows 95
SOFTWARE HOUSE	MAXIS



Ecco una visuale laterale molto distanziata dalle ultime file del secondo anello.



Il replay è molto user-friendly e ci si può accedere in qualsiasi momento della partita. Si possono anche salvare le sequenze più interessanti.



Scommetto i miei calzini di quando avevo cinque anni che il portiere parerà la palla...



Questa è una dimostrazione di come vengono battuti falli laterali e rinvii dal fondo; non si può dire che non sia una cosa intuitiva...

Dino Dini divenne ben presto uno dei miei idoli, soprattutto dopo aver pubblicato Kick Off 2, il seguito, ancor più spettacolare e giocabile. Se ben vi ricordate, questi due titoli portarono la più grossa innovazione nel mondo dei giochini di calcio: la palla non era più "incollata" ai piedi dei giocatori; dopo un bel po' di pratica si potevano costruire delle azioni incredibili.

Ricorderò per sempre i fantastici pomeriggi passati a suon di tornei con gli amici che mi costarono qualche brutto voto in

HELP

- La prima cosa da fare quando ci si appresta a giocare qualsiasi titolo calcistico è quella di entrare nello spirito del prodotto. Ovvero ogni gioco è differente dall'altro per caratteristiche, controlli e velocità d'azione; sta quindi al giocatore comprenderne le peculiarità per poterlo apprezzare secondo i propri gusti. Nel caso di Kick Off 97 abbiamo una velocità di gioco così elevata da far passare in secondo piano quella che si può definire la spettacolarità dell'azione. In poche parole se volete fare come le squadre manovrate dal computer, che portano palla da una parte all'altra del campo in un men che non si dica, dovrete limitarvi a compiere rapidi e continui passaggi così da non farvi rubare la palla dagli avversari (di conseguenza lasciate da parte gli egoismi, risultano piuttosto controproducenti...).
- Le tattiche più efficaci sono quelle che distaccano il meno possibile i vari riparti di una squadra. Più i centrocampisti sono vicini agli attaccanti, meglio è...
- Fare allenamento e un'ottima cosa per evitare eventuali frustrazioni iniziali.
- Tirare in porta senza imprimere un minimo di effetto alla palla significa sprecare energia e regalare la sfera al portiere.

ALTERNATIVA

FIFA97 (EA): Seguito del più bel gioco di calcio mai realizzato prima su PC (parere prettamente personale).
A notevoli migliorie grafiche, si sono accompagnate evidenti e quantomeno deludenti problemi di giocabilità.
Un bel gioco che perde il confronto con il suo predecessore.

Kick Off 96 (Anco): Simulazione calcistica a cui fa seguito il titolo recensito su queste pagine. Neanche un anno fa fu recensito all'interno della vostra/nostra rivista preferita.
Ciò che saltò all'occhio fu l'evidente presenza di bug, rivelatori di una certa superficialità di programmazione.
Niente di buono...

Euro 96 (Gremlin): Unico concorrente a Fifa. Molti giocatori preferiscono il titolo Gremlin a quello dell'Electronic Arts.



GOAL: Goliardia Oltraggiosa Alquanto Lampante. Ovvero quando ti togli le mutande dalla gioia e non hai paura che vengano notate certe carenze...



In questa sfida internazionale che vede l'Italia scontrarsi con i sudamericani dell'Argentina, non si riesce a stare tranquilli...

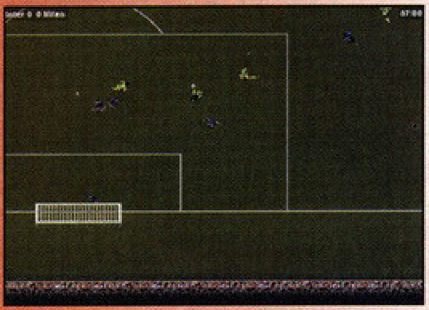
pagella; che bei tempi! Poi Dino Dini divorziò dalla Anco (proprietaria del marchio) e realizzò Goal!, un prodotto eccellente che però non possedeva lo spessore dei precedenti; ora di lui non si sa più nulla.
Quelli della Anco non avevano certo voglia di gettare alle ortiche un nome del genere, forti del numero di vendite al quale si erano abituati e, con un nuovo team di programmatori, realizzarono Kick Off 3.
Sapete tutti che immonda schifezza fosse; non contenti alla Anco decidono di riprovarci con Kick Off 96. Risultato? Un flop tremendo.
Ora, forti di un accordo con la Maxis, si ripresentano con Kick Off 97, sicuramente più preparati di prima; non ci rimane che verificarlo insieme.
Tralasciando i numerosi problemi di installazione, dovuti forse al mio sistema che ormai è diventato un albero di Natale, dal menù principale potete subito notare la diversa qualità della realizzazione rispetto alle due precedenti.
Le scelte disponibili sono numerose e permettono di configurare diversi parametri, vediamole in dettaglio.
Amichevole vi permette di disputare una partita tra due squadre scelte liberamente tra tutte quelle disponibili, più di 300. Campionato organizza un torneo del tutto simile alla nostra Serie A, naturalmente potete scegliere quello di una determinata nazione, oppure scegliere manualmente le formazioni partecipanti.
Coppe è una simulazione della Coppa del Mondo (completa di qualificazioni e turni preliminari) alla quale è possibile partecipare con una delle 50 squadre nazionali; in alternativa potete modificare i vari parametri e impostare le vostre regole.
Ultima modalità di gioco è Sfida, come in un coin-op dovrete affrontare 30 partite in sequenza, con la difficoltà che aumenta gradualmente; sicuramente è il metodo migliore per allenarsi e prepararsi a vincere il Mondiale.
Altre scelte disponibili nel menù principale sono Allenamento (pratica in passaggi, calci d'angolo, punizioni, rigori...), Personalizza, Opzioni e Crea Dream Team.
Personalizza vi permette di cambiare il nome, il colore della pelle e dei capelli di ciascuno dei giocatori presenti (oltre 5200), Opzioni non ha bisogno di spiegazioni, Dream Team vi lascia creare una squadra composta dai vostri campioni preferiti (opzione alquanto inutile, basta scegliere l'Inter...).
Questo per quanto riguarda la parte "spogliatoi". Come ben sapete, però, la parte più importante di un gioco di calcio è rappresentata dalle performance dei giocatori in campo.
Le risoluzioni disponibili variano tra la più bassa 320x200 fino alla migliore 640x480; tra queste, varie modalità che cambiano a seconda della scheda grafica posseduta.
La visualizzazione del campo e dei giocatori può poi essere bidimensionale o tridimensionale. Nel primo caso avete una visuale fissa dall'alto e i giocatori rappresentati da sprite, nel puro stile dei vecchi giochi di calcio. La seconda opzione ricrea invece uno stadio poligonale (molto ben definito) e i giocatori godono dei benefici delle animazioni tridimensionali realizzate con la tecnica del Motion Capture (giusto per la cronaca: i giocatori utilizzati per le riprese sono stati David Seaman, Ian Wright e Patrick Vieira; qualche predilezione per l'Arsenal?) (apparentemente sì, visto che anche la presentazione del gioco si è tenuta all'interno dello stadio della suddetta squadra! NdBDM).
Il controllo di palla è stato molto semplificato, infatti ora è tornata a essere "appiccicata" ai piedi; i tasti utilizzati per effettuare i vari passaggi, tiri e colpi di testa sono soltanto due.
In precedenza mi sono dimenticato di dirvi che prima di scendere in campo potete determinare la formazione da voi ritenuta migliore e scegliere la vostra tattica ideale tra quelle proposte.
Penso che le foto in queste pagine (e spero, visto che sceglierle era compito del Maska) vi diano un'idea sulle sensazioni estetiche che suscita Kick Off 97, per quelle più intime, vi rimando a un luogo più appartato, illuminato da una luce soffusa che facilità discorsi del genere: il commento.



Il sistema di battuta del calcio d'angolo imita in maniera evidentissima il primo Kick Off.

Non solo 3D

ZOOM IN





KO97 offre al giocatore la possibilità di assistere o meglio intraprendere le proprie partite in due modalità grafiche ben distinte. Alla Anco, probabilmente, hanno pensato che se al giorno d'oggi lo standard grafico per tutti i giochi sportivi (e non solo) è ormai divenuto quello poligonale, non significa che tutti gli appassionati del genere ne vadano entusiasti. Così i programmatori di KO97 hanno deciso di riproporre l'idea, già sfruttata in KO96, di offrire in alternativa all'attualissima visuale tridimensionale, una più antiquata, quanto storica, visuale in 2D. Avremo così la possibilità di giocare KO97 come fosse un aggiornamento (che non significa miglioramento) del suo antenato che di nome fa Kick Off 2, risalente a circa mezza decade fa. Quindi se da una parte abbiamo l'espressione massima della virtualità sportiva con una decina di angolazioni differenti, attraverso le quali potremo vedere il campo di gioco muoversi seguendo improbabili combinazioni degli assi x,y,z, con un risultato grafico sempre d'effetto, dall'altra ci ritroviamo a svolazzare sopra un piano bidimensionale ritoccato come fosse un campo di calcio dentro il quale vedremo muoversi i giocatori realizzati comunque a poligoni. Quest'ultima alternativa purtroppo, pur dimostrandosi una piacevole rivisitazione delle tecniche passate, non rende come avrebbe potuto (sebbene piaccia un sacco ad AFC).

OPINIONE

87

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

In questi anni (dopo la dipartita di Dino Dini dalla Anco), mi sono sempre chiesto come mai al mondo esista gente che vuole infangare il buon nome dei titoli di successo come i primi due Kick Off. Insomma, gli autori non sono più gli stessi, che bisogno c'è di continuare con lo stesso nome? Perlomeno c'è da dire che il programmatore della versione 97 ha preso, cercandolo di migliorare, parte del codice del Kick Off originale. Kick Off 97 non è brutto, è un titolo ben realizzato che però fatica a erigersi nell'olimpo dei campioni rimanendo una delle tante scelte disponibili ai piedi dei due titoli che al momento sono, secondo me, i migliori: Euro 96 e Fifa Novantasei (per evitare confusioni su eventuali errori di battitura). La realizzazione tecnica è assolutamente nella media, le animazioni dei giocatori si difendono e il sonoro svolge adeguatamente i suoi compiti.
La giocabilità è buona, anche se all'inizio riuscire a costruire delle azioni decenti non è molto facile; peccato per la totale incapacità dei portieri, subiscono gol da qualsiasi parte e in qualsiasi modo. La longevità è garantita dall'elevato numero di squadre disponibile e dalla varietà delle competizioni proposte. Io l'ho trovato molto divertente, a mio parere dà il meglio di sé nella modalità bidimensionale, questo perché l'azione è più veloce e si vede una porzione di campo nettamente superiore.
In definitiva un gioco per gli amanti del pallone che in passato non avevano l'Amiga.

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI

DIE HARD TRILOGY

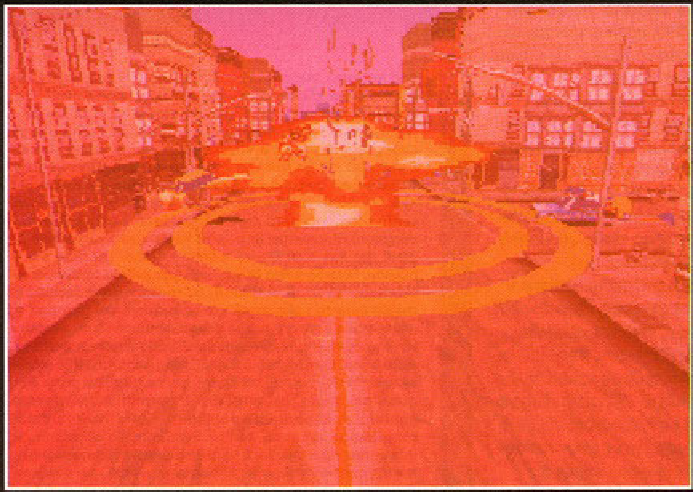
Girare per i piani di un hotel a piedi nudi ed armato di pistola; correre in taxi per le vie della città nel tentativo di sventare attentati "bombaroli"; sgominare un'intera organizzazione terrorista in un affollato aeroporto. Grazie a Die Hard Trilogy non avrò più niente da invidiare a Bruce Willis... ah già... ehm... dimenticavo Demi Moore...



Mai, mai sparare alle macchine quando si è troppo vicini. Dopo aver scattato questa foto sono morto.



Quella era la macchina del mio vicino che aveva l'abitudine di parcheggiare in doppia fila.

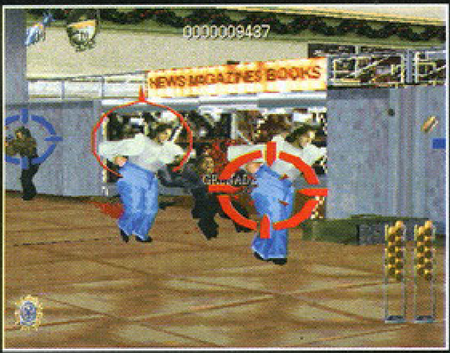


Ma quello non era l'accendino?



Quel focolare ambulante non è altro che un povero passeggero.

Lo ammetto: sono invidioso di Bruce Willis! E voi non potete darmi torto, insomma è bello (mah!), atletico, ricco e famoso ed ha una moglie bella, atletica, ricca e famosa. Chi non vorrebbe trovarsi nei suoi panni? Questo, però, lo si potrebbe dire per moltissimi altri attori e personaggi dello spettacolo e poi a me non è che interessi molto essere bello o famoso (ricco sì però!). La mia invidia per l'attore hollywoodiano in questione ha a che vedere soprattutto con le sue performance: fin da bambino ho sempre sognato di essere pagato miliardi di lire per impugnare una pistola a salve e sbraitare frasi da duro (magari con la fronte grondante sudore finto e con la canottiera sporca di ketchup). Ma queste sono solo utopie, credo che se un giorno diventerò attore potrò al massimo fare una di quelle comparse che nei film di Bud Spencer vengono imbottite di cazzotti. A proposito di Bud Spencer, un mio amico giura di aver interpretato la parte di uno degli alieni di "Uno sceriffo extraterrestre poco extra e molto terrestre". Dice di averne prese così tante che dopo le riprese di quel film decise di interrompere la carriera di attore per darsi a qualcosa di più tranquillo; ora sostituisce i manichini per i crash test alla Fiat (dopo un crash test toglie il vecchio manichino per rimpiazzarlo con uno nuovo, cos'avevate capito!).



Guardate che poliziotto provetto, ho beccato il terrorista senza scalfire i due ostaggi.



Ehi amico, ti esce sangue dal naso.



Nel terzo episodio è possibile cambiare macchina. Qui permutiamo il taxi con una volante della polizia.



Ooops, è scaduto il tempo. Quell'esplosione bianca distruggerà l'intera città.

Ma torniamo ad Hollywood e a Bruce Willis. Qualche mese fa, un dirigente della Fox, in un anonimo studio di Los Angeles, si rese conto che i tre film di Die Hard avevano incassato un bel gruzzoletto (ad Hollywood assumono solo gente molto perspicace) e subito si mise a pensare al modo per sfruttare ulteriormente la saga dell'agente John McClane. Girare un quarto film sarebbe stato troppo rischioso, chi gli assicurava che la gente non si sarebbe stufata? Quindi, pensando al figlio che passava i pomeriggi davanti alla televisione con le mani saldate al Joypad del PlayStation, fu folgorato da un'idea geniale (vi ricordo il discorso sulla perspicacia): perché non farci un videogioco?

Vi ricordate i tempi in cui i giochi tratti dai film erano al novantanove per cento delle schifezze? Questo succedeva perché le software house spendevano enormi somme di denaro per acquistare i diritti del film e poi rimanevano senza fondi per sviluppare il gioco. Fortunatamente per noi oggi le cose sono cambiate, infatti tutte le grandi case di produzione hollywoodiane hanno anche una divisione informatica perciò sviluppano il videogioco "in casa" senza dover sborsare un centesimo per i diritti e potendosi concentrare esclusivamente sulla realizzazione e lo sviluppo. Certo, questo non vuol dire che non esistono più giochi brutti, ma non si può negare che le cose siano cambiate; Die Hard Trilogy

ALTERNATIVA

Tomb Raider (Eidos): Questo gioco della Core ha molti punti in comune con il primo episodio Die Hard Trilogy, a partire dalla visuale.

Carmageddon (Sales Curve): Non è ancora uscito, ma sicuramente soddisferà le voglie di chi si è divertito con la terza parte della trilogia (qui infatti, al contrario di DHT, verranno assegnati punti per ogni pedone investito).



Questo è quello che rimane dei pedoni distratti.

ZOOM IN

Tre giochi in uno

Non è il primo e non sarà l'ultimo. Quanti giochi sono usciti finora con slogan simili al titolo di questo box? E quanti hanno mantenuto la promessa? Sicuramente il giocatore esperto, dopo aver passato la sua infanzia a sprecare i propri soldi per i titoli di cui sopra, storcerà il naso (m'è capitato anche a me) quando si troverà davanti alla confezione di Die Hard Trilogy sulla quale, appunto, compare uno slogan simile. Eppure, dopo anni ed anni di promesse, i ragazzi della Probe ce l'hanno fatta: sono riusciti a mettere assieme tre giochi di buona qualità, completamente differenti l'uno dall'altro, in un unico titolo. Data la qualità con la quale sono stati realizzati (e questo vale soprattutto per la versione PlayStation) potrebbero benissimo essere stati pubblicati come tre titoli differenti e nessuno avrebbe avuto niente da ridire. Potrà sembrarvi esagerato un box intero per questa puntualizzazione, ma non so quanto dovremo aspettare per trovare un altro titolo con questa caratteristica.

HELP

Die Hard

- ✗ Tenete sempre sotto controllo la zona degli ascensori, è da lì che arrivano i terroristi.
- ✗ Le granate usatele solo quando ci sono almeno tre terroristi raggruppati.

Die Harder

- ✗ Nei momenti di pausa sparate a tutti gli oggetti che incontrate nella speranza di trovare qualche bonus.
- ✗ Ricaricate l'arma appena ne avete la possibilità, non aspettate che sia scarica (potrebbe capitare in un brutto momento).

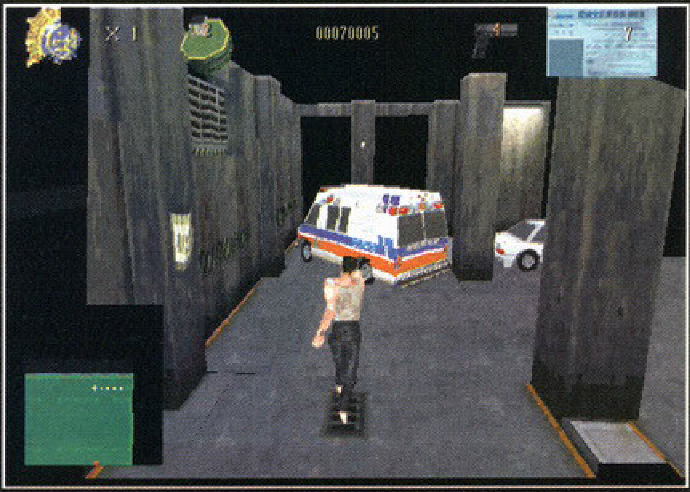
Die Hard With a vengeance

- ✗ Per far bene le curve evitate di usare il freno e limitatevi a lasciare l'acceleratore.
- ✗ Conservate i turbo per l'inseguimento con l'auto-bomba.

TEST



In questa schermata potrete selezionare l'episodio a cui giocare.

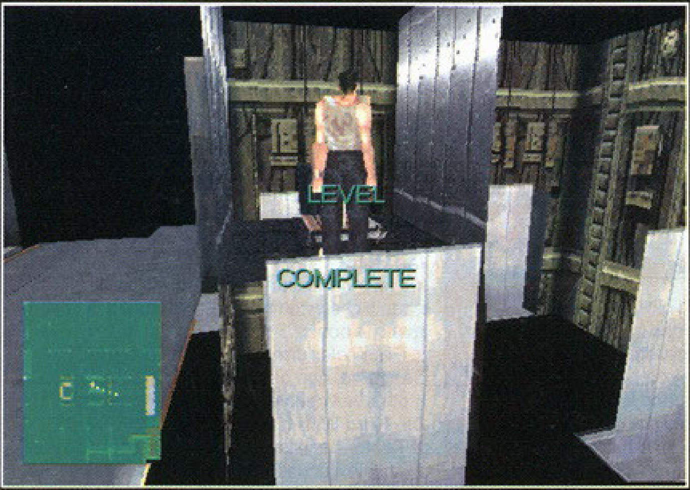


Nel caso che mi vada male c'è sempre l'ambulanza...

ne è un esempio. Ed eccoci qua con in mano il CD della Fox con su scritto, appunto, Die Hard Trilogy. Come suggerisce il titolo il gioco non si basa su un episodio in particolare, ma sulla trilogia intera. Anzi, per essere più precisi il programma è diviso in tre giochi ognuno tratto da uno dei tre episodi di Die Hard, il che complicherà un po' le cose al sottoscritto, ma farà la felicità di grandi e piccini (forse era un'altra cosa...). Partiamo con il primo episodio chiamato, guarda caso, Die Hard; in questa sezione ci si trova bloccati all'interno di un enorme grattacielo in compagnia di un'allegra banda di terroristi. Il vostro scopo è quello "fare le pulizie" come direbbe Leon, ovvero dovrete eliminare tutti i terroristi che si trovano sul vostro stesso piano. Ogni piano è uno stage a se stante; partirete dal garage sotterraneo con tanto di macchine, furgoni e moto che esplodono; passerete per la reception a piano terra e poi su, su, fino alle suite di lusso. Ogni volta che ucciderete tutti i terroristi del livello verrà innescata un bomba a tempo, un ordigno capace di far esplodere il palazzo intero. Voi avrete trenta secondi per trovarla e disinnescarla, se ci riuscirete potrete passare al piano superiore. Man mano che salirete il vari piani del grattacielo i livelli saranno più grossi (il che è poco realistico altrimenti l'albergo avrebbe una forma di piramide capovolta) e complessi con corridoi stretti, porticine di servizio e un'infinità di anfratti vari. Bisogna essere veloci ad eliminare i terroristi perché dagli ascensori che danno accesso ad ogni livello continueranno ad arrivare i rinforzi, inoltre sparsi per i livelli potrete trovare degli ostaggi da liberare; li riconoscerete perché camminano facendo l'imitazione della gallina (in realtà sono spaventati e hanno le mani legate dietro la schiena). La visuale di gioco è molto simile a quella di Tomb Raider con una telecamera piazzata a tre metri di distanza dietro le spalle del nostro eroe del quale seguirà i movimenti e le rotazioni. Al contrario di Tomb Raider dove l'angolo di inquadratura cambiava se ci si avvicinava ad un muro, qui la camera attraversa le pareti e le rende invisibili se si frappongono fra il nostro occhio e il nostro alter ego. Il metodo di controllo non è dei più semplici per via del fatto che questa è una conversione da PlayStation quindi i comandi sono stati studiati per essere comodi su un joypad a otto tasti non su una tastiera (anche se per Tomb Raider è stato fatto un lavoro migliore). D'altronde la possibilità di movimento è piuttosto ampia; oltre a correre e sparare normalmente John Mclane può saltare, spostarsi lateralmente o rotolare su un lato. Se si può parlare bene dei poligoni e delle texture degli ambienti, altrettanto non si può fare per i personaggi. Questi ultimi infatti sono troppo squadrati e animati in maniera molto poco realistica (a partire dal protagonista che sembra si sia svegliato con dolori alla cervicale). Se questa versione urbana di Tomb Raider (con le debite proporzioni) vi comincia ad annoiare allora è il momento di passare al secon-

SPECS

RAM MINIMA	16MB
CPU	Pentium 133
VIDEO	SVGA 320*200; 640*480; 800*600
AUDIO	SoundBlaster e Windows 95 compatibili
CONTROLLI	Tastiera, Mouse, Joystick
NOTE	Consigliato un Pentium 150
SOFTWARE HOUSE	Electronic Arts



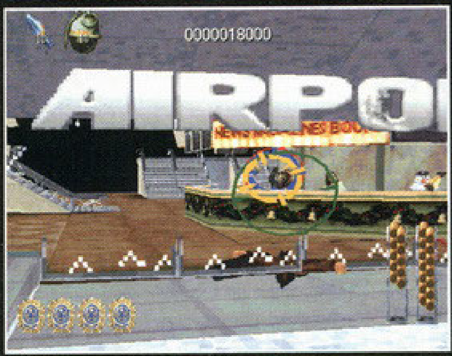
Evviva, abbiamo finito il livello!!!



Non basta nascondersi dietro le colonne per farla al prode ALCab.



Tora, Tora, Tora.



Osservando attentamente questa immagine sapreste indovinare dove ci troviamo?



L'avevo detto che le esplosioni sono davvero brutte



Questa è la visuale esterna.

do episodio: Die Harder. Questa volta vi troverete in un aeroporto assediato da (tanto per cambiare) terroristi. La visuale è in soggettiva, ma non aspettatevi niente di simile a Doom. Il gioco è più che altro una variante sul tema Operation Wolf, i movimenti del vostro personaggio sono predefiniti e a voi toccherà muovere il mirino per lo schermo uccidendo tutto ciò che si muove (avete presente il coin-op Letal Weapons?). Oops, mi sono sbagliato, non dovrete sparare a tutto quello che si muove ma solo a ciò che è ostile, se colpirete accidentalmente un ostaggio o un passante vi verranno sottratti punti (peccato!). Indubbiamente la spettacolarità di questa parte di DHT sta nella tridimensionalità dell'azione, infatti il movimento del vostro personaggio non sarà un semplice scorrimento da sinistra a destra o viceversa, ma entrerete negli ambienti (tutti completamente in 3D), vi sposterete avanti e indietro, girerete su voi stessi, salirete le scale mobili, salterete giù in buchi del pavimento, ecc. L'altra caratteristica molto spettacolare di Die Harder sta nel fatto che ogni oggetto presente nello schermo è interattivo. Se si spara ai pannelli del soffitto questi cadranno scoprendo il sottotetto; i monitor con gli orari d'arrivo e di partenza saltano in aria, i vetri si rompono, gli scatoloni si ribaltano e se esagerate potreste addirittura far scattare l'impianto anti incendio. Tra questi oggetti si nascondono anche scatole, bidoni e altro che contengono bonus quali munizioni, energia, granate o missili, e armi aggiuntive. Sia nel primo che in questo episodio, infatti, partirete con una semplice pistola, ma girando per i livelli potrete venire in possesso di due pistole (una per mano), fucili, mitragliette. Una volta sfogata la vostra voglia di tiro a segno non vi resta altro che cimentarvi nel terzo ed ultimo episodio della trilogia ovvero: Die Hard with a vengeance. Qui la storia cambia radicalmente, buttate le pistole ed impugnate il volante: questo è un gioco di guida. Per l'esattezza vi trovate al volante di un taxi per le vie di New York e il vostro scopo è quello di disinnescare le bombe disseminate per la città dai terroristi prima che esplodano. Per rendere più facile la ricerca venite dotati di un radar che vi indica la direzione in cui si trova la bomba e di un orologio che vi mostra il tempo rimanente alla detonazione. Il vostro compito non sarebbe nemmeno tanto difficile se non fosse che New York è una città satura di traffico, la vostra corsa contro il tempo sarà continuamente ostacolata da lenti camion e colonne di automobili ferme al semaforo. Non saranno rare escursioni contromano con conseguenti frontali. Comunque non preoccupatevi, si tratta di un arcade, potrete schiantarvi contro tutto e contro tutti, ma la vostra vettura (a parte qualche ammaccatura) non subirà danni. Chi invece non è immune agli impatti sono i pedoni: è divertentissimo salire sul marciapiede a novanta all'ora e fare una strage di nonnine che tornano dalla spesa. Se poi si usa la visuale interna, ogni volta che investirete un innocente pedone il vostro parabrezza si inonderà di sangue (e il tergicristallo pulirà il tutto). Ora lo so che decine e decine di sociologi e psicologi non comprenderanno il divertimento che si prova nel compiere un'azione simile (in un videogioco, sia chiaro!), ma sono convinto che molti di voi verranno spinti all'acquisto di questo gioco proprio grazie a questi piccoli particolari (non so se si possa considerare piccolo un pedone che vi piomba sul parabrezza). Tornando al gioco, per disinnescare le bombe non dovrete fare altro che andarci contro (e godervi la scenetta dell'esplosione); dopo aver evitato la distruzione dell'intera città per quattro o cinque volte ve la dovrete vedere con un vero e proprio inseguimento alla Chase HQ (ve lo ricordate?). Dovrete infatti inseguire un'auto-bomba colpendola quattro volte per farla esplodere sempre entro il tempo limite scandito dall'orologio. Se questo non vi basta tra un livello e l'altro dovrete cimentarvi anche in brevi, ma intense corse contro un camion per le gallerie sotterranee della città durante le quali dovrete riuscire a raggiungere gli ordigni esplosivi prima del vostro avversario. Bene, questi che vi ho descritto sono i tre giochi che compongono Die Hard Trilogy; l'unico elemento che collega i tre episodi è rappresentato da una schermata che raffigura tre simboli (un palazzo per il primo episodio, un aereo per il secondo e un taxi per il terzo) con in sovrimpressione la percentuale di gioco completata. Personalmente mi sono accanito per una giornata intera sul terzo episodio ed alla fine della partita mi sono ritrovato con un misero trentasette per cento di episodio completato quindi la longevità dovrebbe essere assicurata. Sempre in tema di avanzamento nel gioco bisogna far presente che è possibile salvare in qualsiasi momento della partita in modo da non dover ricominciare da capo ogni volta. Le opzioni (comuni a tutti e tre gli episodi) sono piuttosto complete; si può configurare liberamente il metodo di controllo differenziandolo per ognuno dei giochi (peccato che non si possano utilizzare i tasti ALT, SHIFT e CTRL); potrete scegliere la risoluzione con cui giocare ed il dettaglio grafico degli ambienti ecc. Tutti e tre gli episodi di DHT sono interamente in 3D e probabilmente sono mossi dallo stesso motore grafico (evidentemente molto versatile). Purtroppo questa è conversione da PlayStation e, si sa, l'hardware del gioiellino di casa Sony è ben diverso da quello di un PC.
Salutatemi Demi Moore.

OPINIONE

80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Tre giochi in uno, l'ho già detto nel box dedicato, ma lo ripeterò fino alla morte: finalmente tre giochi in uno che sono veri giochi e non dei miseri "assaggi". Questa caratteristica è sicuramente una di quelle che più ha influito sul voto; l'altro aspetto positivo è dato da tutte quelle piccole innovazioni che caratterizzano gli episodi. Come in ogni commento, però, ad un certo punto arriva il momento dei difetti (solitamente più lungo dato l'alto tasso di sadismo di noi redattori). Per prima cosa bisogna tenere conto del confronto con la versione PSX, confronto dal quale il PC esce sconfitto per KO. Il dettaglio grafico è scarso, le esplosioni, poi, sono state ridotte ad un pugno di pixel senz'anima. Quello che intendo dire è che osservando un'esplosione di DHT non si prova la sensazione di devastazione e distruzione che invece ci dovrebbe essere. Sempre rimanendo in tema di grafica, che è l'unico lato che mi ha lasciato con l'amaro in bocca, c'è da dire che anche su un Pentium bello pompato il gioco stenta a decollare, la grafica in alta risoluzione è comunque lenta (in proporzione alla quantità di poligoni). Insomma è divertente, è vario, è sicuramente longevo (bisogna completare tre giochi invece di uno), ha una buona curva di difficoltà, ma quella maledetta grafica non mi va giù. Credo che l'errore dei programmatori sia stato quello di voler trasferire l'engine grafico della versione PSX su PC invece di riprogrammarlo da capo, ma non posso dirlo con sicurezza non essendo un programmatore. Quello che invece so è che ci troviamo davanti ad un titolo che poteva portarsi a casa il bollino PC Game Garantito se solo avesse avuto un motore grafico migliore, ma che comunque divertirà tutti gli amanti dell'azione dotati di un Pentium 150.

TEST

Marvel Comics The Incredible Hulk – The Pantheon Saga

E' un uomo o un mostro? E se fosse tutti e due?

E' un uomo o un mostro? E se fosse tutti e due?
E' un uomo o un mostro? E se fosse tutti e due?

A cura di Diego "Douglas" Cossetta



Ecco un immagine tratta dall'intro: tra una missione e l'altra potrete assistere a molti altri intermezzi filmati di questo genere.



Prima di sconfiggere Aiace, dovrete sudare le classiche sette camice!

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	VGA 320x200 o SVGA 640*480
AUDIO	Sound Blaster e compatibili + tracce audio
CONTROLLI	Joystick, Joypad o Tastiera
NOTE	Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	EIDOS Interactive

La storia: Robert Bruce Banner, importante esponente nel campo della fisica nucleare...geniale mente al servizio dell'umanità...ma - allo stesso tempo - uomo sprezzante del pericolo, soprattutto quando c'è di mezzo la vita di un amico: e fu proprio per salvare la pelle ad un ragazzino di nome Rick Jones - avventuratosi inconsapevolmente in una zona adibita ad esperimenti nucleari - che il dr. Banner non esitò un momento prima di lanciarsi con la sua jeep in aiuto del giovane incauto; ma purtroppo la sorte gli girò le spalle proprio all'ultimo momento, visto che - subito dopo aver messo in salvo Rick - il coraggioso dottore fu investito dai raggi sprigionati dall'esplosione-prova di una bomba gamma.
Fu in quel giorno che il mondo assistette alla nascita di Hulk, mostruosa creatura frutto di un incredibile mix delle angosce più represse di Bruce Banner e dei lati della psiche più nascosti del brillante scienziato (praticamente l'incarnazione del nostro grafico NdBDM). Da allora sono passati diversi anni, e il pelleverde (eh sì... le radiazioni giocarono proprio un bello scherzo al colore dell'epidermide del nostro protagonista!) di avventure ne ha vissute davvero tante: è diventato grigio...poi di nuovo verde...in certi periodi è vissuto dominato dalla furia animale del mostro, mentre in un altri è prevalsa l'intelligenza di Banner...prima più grande, poi più piccolo...ma sempre caratterizzato da un'affascinante quanto problematica dicotomia tra le due personalità diametralmente opposte, coesistenti in un unico essere. Ma veniamo ai giorni nostri. Il periodo in cui è ambientata la nostra storia è uno dei più stabili degli ultimi tempi per Hulk (almeno da un punto di vista psico-fisico): nei mesi in cui si svolge la vicenda, infatti, il gigante di giada ha piena facoltà delle proprie capacità mentali e sembra anche essersi sistemato a livello civile...ma vi sembra che per un supereroe le cose possano andare bene molto a lungo? Certo che no!!! Un bel giorno, infatti, il golia verde viene rapito da una organizzazione segreta di eroi, impegnati in missioni speciali finalizzate a salvaguardare il bene dell'umanità: il Pantheon. A quanto pare, Agamennone - leader del supergruppo - sembra proprio aver deciso che Hulk debba far parte della squadra, ma purtroppo si è dimenticato di chiedere il suo parere...e non sembra che il nostro amico smeraldino abbia gradito questa mancanza! Per chi tra voi non avesse ancora dato un'occhiata alle foto, dico subito che questa

E' tempo di distruzione!

ZOOM IN

Ok, questo è il motto della Cosa e non di Hulk...ma è il senso che conta, no? Vediamo ora un po' più nel dettaglio i quattro elementi che - nel corso dell'avventura - potranno darvi una mano a seminare un po' di distruzione qua e là:



Ajax: l'energumeno del gruppo: Aiace è un vero è proprio gigante, ma ha una mente ritardata ed infantile; quel che è certo però è che a vederlo fa davvero paura...e quando c'è da fare a botte è questo che conta no?



Atalanta: alla faccia del sesso debole! La pulzella in questione svolazzerà di pistillo in pistillo per tutto lo schermo, elargendo eloquenti legnate a destra e a manca a suon di frecce infuocate: davvero rognosa!



Hector: è il fratello di Ulisse ed è gay...eh?...no, no...avete capito bene! Non vive un rapporto idilliaco con l'omerico fratellino, visto che quest'ultimo non apprezza la sua "scelta di vita".
Se chiamato, Ettore entrerà in scena e paralizzerà tutti i vostri avversari per un breve momento, durante il quale voi potrete girare a sferrare mazzate agli inermi nemici...alla faccia del fair play!



Ulysses: per proprietà simmetrica, è il fratello di Ettore. A dispetto della sua fama, Ulisse sembra un energumeno col peperoncino nel sedere, visto che ogni volta che invocherete il suo aiuto comincerà a corrervi in giro come un pazzo seminando distruzione tutto attorno a voi...devastante!





Capito cosa intendevo dire quando affermavo che potrete distruggere tutto quello che vi capita sotto mano?



Ed eccoci alla fine del primo e lungo livello. Dopo aver legnato i vostri quattro futuri soci, vi troverete al cospetto del capo: Agamennone.



Mhhh...avete presente Heretic o Hexen? E pensate che questi fraticelli svolazzanti, quando muoiono, si sciolgono proprio come nei due titoli targati Raven.



Per i vari livelli potrete raccogliere casse o massi da lanciare contro i nemici o da usare come gradini che vi aiuteranno a raggiungere posti altrimenti inaccessibili.



Raccogliendo abbastanza "energia gamma" potrete sferrare micidiali colpi speciali, che risulteranno utili anche per scoprire passaggi segreti!

volta abbiamo a che fare con un picchiaduro (beh...comunque - visto il protagonista - c'era anche da immaginarselo!) a scorrimento multidirezionale e caratterizzato dal collaudato sistema in stile "premi-il-bottone-X-per-aprire-la-porta-Y". La trama è divisa in capitoli, per un totale di cinque diverse missioni. La prima cosa che dovrete fare è uscire dal monte in cui siete stati condotti in seguito al vostro rapimento: per farlo però, oltre a dover raggiungere la cima dell'hangar da cui potervene andare, dovrete prima combattere i quattro agenti del Pantheon addetti alla vostra sorveglianza. Dopo aver terminato il primo livello - e per tutto il resto dell'avventura - i quattro custodi che avete battuto diventeranno vostri alleati (in quanto ormai compagni della stessa organizzazione di cui siete entrato a far parte) e potranno essere richiamati di tanto in tanto, grazie a speciali "biglietti da visita" che vi permetteranno di usufruire per un breve periodo di tempo dei loro distruttivi servigi. Per compiere il vostro dovere, non dovrete far altro che portare a termine la missione che vi verrà assegnata all'inizio delle diverse fasi; ma non pensate che la via per il successo sia cosparsa di fiori: a darvi fastidio e a mettervi i bastoni tra le ruote, infatti, troverete i nemici più disparati (o disperati, se vogliamo) come robot, fantasmi incappucciati (!?), raggi laser o unità volanti e - di tanto in tanto - avrete anche il piacere di dare due schiaffoni al vero cattivone di turno (o nemico di fine livello che dir si voglia...): potrete così stampare le vostre belle manine verdi sui nasi di Piecemeal, di Lazzaro, di Trauma, degli U-Foes (per la cronaca X-Ray, Ironclad, Vettore e Vapore) e - gran finale - del Maestro, la versione futura e distorta di voi stessi. La novità più bella in tutto questo? La possibilità di disfare tutto ciò che si trova sullo schermo e che vi capiterà sotto tiro: vetri, casse, lamiere sulle pareti, bidoni e chi più ne ha più ne metta! E allora, qual è la conclusione? Ma ci sarà un motivo per cui scrivo quasi 4000 caratteri tra commento, box vari e didascalie, no?

ALTERNATIVA

Comix Zone (Sega): altro mix carino tra botte da orbi e leve da tirare: questa volta si gioca però in 2D.

Spider-Man: Separation Anxiety (Acclaim): titolo che vede anch'esso supertizi menare le mani...ma non c'è paragone!!!

HELP

- ✗ Rompete tutto lo scassabile (comprese le lamiere sulle pareti): riceverete un sacco di punti a fine livello!
- ✗ Quando dovete superare i laser, continuate a saltare mentre correte.
- ✗ Per sbarazzarvi di Ettore colpitelo a distanza ravvicinata con l'onda d'urto sprigionata battendo le mani.
- ✗ Per eliminare Ulisse saranno invece sufficienti 5 o 6 montanti in rapida successione.
- ✗ E per la serie "L'angolo del Ministry Of Game", la parolina magica se proprio non riuscite a mettere giù quell'armadio di Aiace: B0C7131B30
- ✗ Ultima cosa: Hulk ha un sacco di mosse, cercate di padroneggiarle al meglio e sfruttate anche gli "oggetti da lancio".

OPINIONE

88

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Prima impressione da invasato: "Cavoli, strafigo!"; seconda impressione a freddo: "Bello!"
Why? The Incredible Hulk è un gioco che fa la felicità dei sensi: grafica molto dettagliata (è anche possibile giocare in SVGA a 640x480), 14 tracce audio che costituiscono una gran bella colonna sonora e una giocabilità che vi terrà attaccati al monitor fino a quando non l'avrete terminato; l'unico vero peccato è che non ci metterete molto a finirlo, visto che sono presenti solo 5 missioni e - ogni volta che ne terminerete una - vi verrà fornita la password per continuare dall'ultimo livello completato. Poi, in ogni caso, basterebbe semplicemente un po' di memoria: sempre gli stessi nemici nello stesso posto, gli stessi interruttori da premere nello stesso ordine, gli stessi avversari di fine livello da saccagnare nello stesso modo...insomma, un po' troppi "spesso" che alla fine - dopo aver visto una volta l'agognata sequenza finale - basterebbero a scoraggiare tutti, tranne forse gli sfegatati fan del Golia verde.



Scusate la posa plastica di questa foto! Sono o no un bravo fotografo?!?



Ecco qua un "mostro" di fine livello. Notate lo scudo protettivo che mi riveste.



Una sequenza acquatica. Occhio all'aria, perché se rimarrete senza...

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA



E' arrivato sui nostri PC già qualche mese fa con una centrifuga di livelli direttamente prelevati dalla saga per Mega Drive. Ora ritorna con nuovi episodi: sarà come il primo o il riccio più funambolico mai visto saprà ancora stupirci?





Stavolta Sonic si è portato dietro i suoi due compari di mille avventure, gli stessi già visti sulla tanto decantata console del cappello. Non è passato molto tempo da quando giocai Sonic CD per PC, del resto stiamo parlando solamente di due o tre mesetti fa, quasi dell'altro ieri quindi (più o meno): ricordo molto bene quanto rimasi impressionato dalla conversione precedente, sia per i pregi quanto per i difetti intravisti durante le ore di gioco. Ora ho per le mani questi tre nuovi capi- vediamo un po' di cosa si tratta. Innanzi tutto c'è da dirlo: Sonic è Sonic, non sto nemmeno a dirvi quanto sia famoso perché spero vivamente lo conosciate tutti quanti. Del resto è il porcospino videoludico più famoso dell'universo Sega, esattamente come Mario col Nintendo; non ha certo bisogno di presentazioni. I suoi due compagni invece sono un po' meno conosciuti: sto parlando della volpe a due code della quale mi sfugge il nome e di Knuckles, una via di mezzo tra Sonic e la stessa volpina di prima, generata da un paradosso spazio temporale in seguito a un'accelerazione troppo forte dei due personaggi di prima. Si tratta insom-

Aprimi una finestra

ZOOM IN



Le produzioni di casa Sega non sono mai state eccelse, eccezion fatta per qualche titolo. Questo però accade non tanto per la scadenza del gioco di per se, quanto per come viene convertito. I programmatori preferiscono la trasposizione in finestra, questo aspetto non è da sottovalutare, peccato però quando che quando si passa alla modalità tutto schermo il prodotto scada in maniera vistosa, trasformando la grafica in qualcosa di poco "occhieggiabile". Ma non solo. Non è esclusivamente la grafica a perdere punti, bensì anche la giocabilità: la velocità del gioco diminuisce e alla fine sarà ovvio ritornare a giocare in finestra: per assicurare però la giocabilità totale in questa modalità bisogna utilizzare delle finestre francobollo, come quella in figura, fatto non piacevolissimo.
Certo, così il gioco è una bellezza o lo si gioca davvero volentieri, ma non mi sembra ovvio dover stare con la faccia incollata al monitor per non commettere cavolate ogni 2x3. Quanto voglio dire senza scatenare una polemica colossale (questo vale non solo per la Sega), è che a mio avviso ancora non ci siamo: per me risulta controproducente creare un gioco stupendo imponendo tali costrizioni, le quali alla lunga rischiano di far annoiare o di far allontanare il giocatore dal titolo, con relative arrabbiature del caso . Voi che ne pensate?

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75
VIDEO	320*200 VGA (schermo intero o finestra)
AUDIO	Windows 95 compatibile
CONTROLLI	Joystick & tastiera
NOTE	Meglio più RAM e un Pentium 120
SOFTWARE HOUSE	SEGA



Fare accelerare Sonic da fermo mi esalta non poco: mi sembra una scheggia impazzita!



A seconda delle locazioni nelle quali vi troverete, avrete una diversa "aderenza" col suolo...



Knuckles ha una disponibilità di mosse molto ampia. Qui ad esempio vola...



ma di una creatura fittizia, la quale vanta l'agilità del riccio sommata all'astuzia della volpe: peccato sia fin troppo burlona e si diverta spesso a combinare degli emeriti casini, soprattutto nei riguardi di Sonic. Bene, ora conoscete i tre personaggi del gioco: parliamo del platform a questo punto. Sorvolando a piè pari sullo storyboard (inesistente direi) la prima cosa da notare è la divisione dell'avventura. Non si tratta di un solo gioco, bensì di tre, ovvero di Sonic 3, di Sonic & Knuckles più Sonic 3 & Knuckles. Quest'ultimo si differenzia dai primi due esclusivamente perché vede compresi tutti i livelli dei primi due, potendoli però giocare con tutti i personaggi illustrati precedentemente. Per quanto riguarda i primi due invece, beh, sono le trasposizioni esatte degli omonimi titoli creati per console: nel primo potrete giocare con Sonic o la volpina (anche in due ovviamente, più divertente), mentre nel secondo avrete a disposizione solamente Sonic e Knuckles. Trattasi di un platform, ovvero di un gioco dove lo scopo finale è arrivare alla fine del livello affrontando un boss letale, in modo poi di passare al livello successivo fino a terminarli tutti. Per fare questo bisognerà affrontare una caterva di trabocchetti, di salti, di piattaforme, di accelerazioni cosmiche o tante altre affinità varie. Ho menzionato già più volte le accelerazioni: se per caso non lo sapeste infatti, la peculiarità del nostro mitico riccio è quella di raggiungere velocità stratosferiche correndo a più non posso, velocizzando il gioco in maniera elettrizzante. Ah, quasi me lo dimenticavo: dovrete collezionare un sacco di anelli se vorrete fare punti, ma ricordatevelo; basta poco per perderli tutti quanti lasciandosi così alle spalle vite extra o bonus particolari. Insomma, dovrete prendere il controllo di tre animaletti dalle capacità non indifferenti coi quali potrete correre, saltare, rotolare, nuotare, volare, compiere evoluzioni fenomenali, arrampicarvi, cadere, tuffarvi o altro ancora, all'interno di una caterva di mondi colorati ricchi di livelli parecchio vasti. Senza nemmeno menzionare le numerosi fasi bonus sparse all'interno di ogni stage o i livelli segreti nascosti chissà dove (del resto sono o no "segreti" ?!?). Se però non vi bastasse tutto questo, beh, potete sempre dedicarvi al multiplayer, giocando con un vostro amico: qua allora ne vedrete veramente di belle, tra ruzzoloni e capitomboli a non finire, cercando di arrivare alla fine del livello prima dell'altro. Vi piace l'idea?





ALTERNATIVA

Zool 1 & 2 (Gremlin): Sono entrambi due platform molto vecchi, tanto da poter risiedere su un unico dischetto ad alta densità. All'epoca fecero storia per la giocabilità: a mio avviso sono ancora molto godibili.

Rayman (Ubisoft): Credo sia il platform meglio riuscito di quest'ultimo periodo videoludico. Non è frenetico come Sonic o Zool, è più riflessivo, calibrato, enigmistico se vogliamo, ma la qualità del gioco è fenomenale.

HELP

✗ Quando sarete sott'acqua dovrete fare molta attenzione al fiato. Rimanere senza ossigeno significa perdere la vita: soffermatevi sempre presso le fonti d'aria o beccate le bolle, dove è possibile.

✗ La maggior parte delle rocce può essere sgretolata. Se non si sfasciano saltandoci sopra, provate con l'accelerazione da fermi. Potete far saltare anche delle pareti o del terreno: osservatene la colorazione.

✗ Nelle fasi bonus cercate di ruotare sempre su voi stessi in caso di panico. Potrete così osservare più attentamente dove dirigervi senza incappare in qualche sfera rossa.



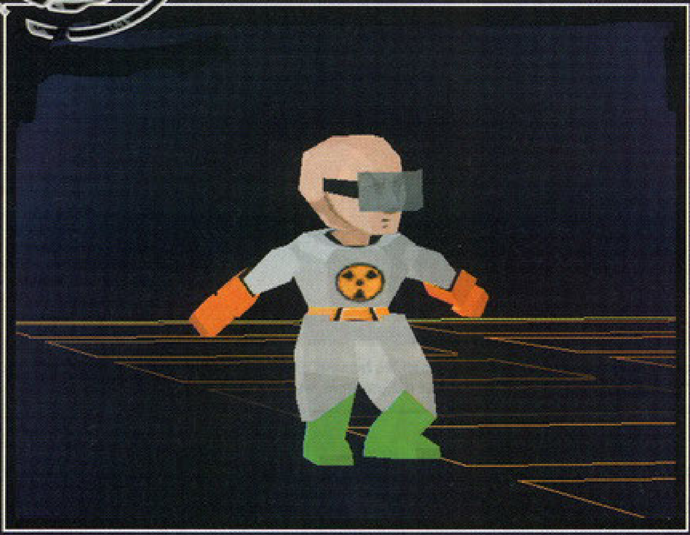
Un livello bonus. Dovrete raccogliere le sfere blu senza beccare le altre.

OPINIONE

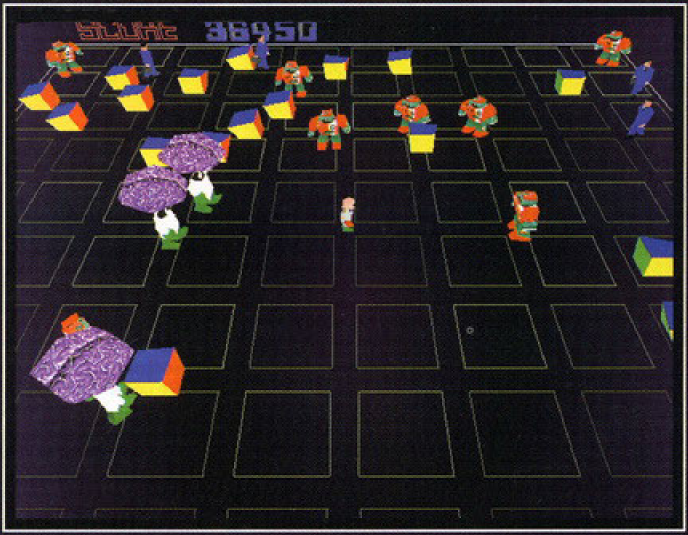
83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Bello, non c'è che dire, però c'è quel cavolo di amaro in bocca che non mi permette di dargli un voto più alto. Lasciate che mi spieghi. Questa trilogia è davvero ben fatta, il prodotto è realizzato con stile, Sonic poi è Sonic, su questo non ci piove, eppure ci sono tutte quelle piccole carenze o finezze mancate le quali non riescono a trasformare il titolo in questione in un platform coi controfiocchi. La giocabilità totale purtroppo la si vede solamente in finestra (non settabile tra le altre cose), per di più piccola; questo certo non è un merito visto il genere di gioco. A schermo intero la grafica perde molto, così come la velocità, indipendentemente dal PC sul quale lo provate. Talvolta poi viene fuori pure qualche baco, mai dannoso, ma fastidioso se capitato a sproposito. Sottolineo la rarità dell'evento, però la cosa mi ha lasciato pensare. Per il resto S&KC è davvero bello: sa conquistare, sa appassionare, sa coinvolgere al punto giusto da tenervi incollati al monitor più del tempo a vostra disposizione. Le musiche sono d'ambiente, capaci di far salire l'adrenalina nei momenti cruciali, così come gli SFX non sono per nulla malvagi. Di livelli poi ce ne sono una caterva, senza nemmeno citare il fatto che stiamo parlando di tre giochi, non di uno solo. Innovazioni non ce ne sono, questo è vero, ma del resto si tratta di una conversione, tra l'altro riuscita parecchio bene, a mio avviso ovviamente: cosa dire, credo abbiate capito l'antifona. Sì, insomma, il gioco è bello, però non riesce a strapparsi di dosso le pecche di quasi tutti i giochi Sega, ovvero la limitazione imposta dalla risoluzione della finestra o quelle finezze mancate che lo avrebbero reso grande. Meditate gente, meditate...

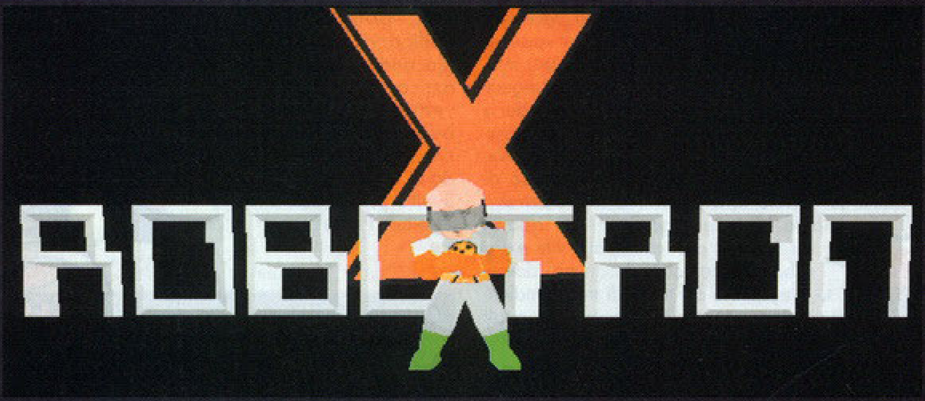


Ladies and gentleman…ecco a voi il protagonista Eugene: il destino del mondo è nelle sue mani (…siamo messi bene!)

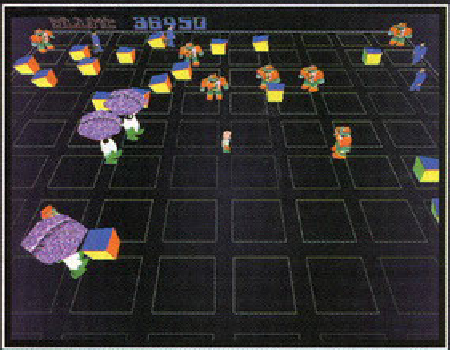


Ecco un esempio di visuale dall'alto in grafica wireframe.

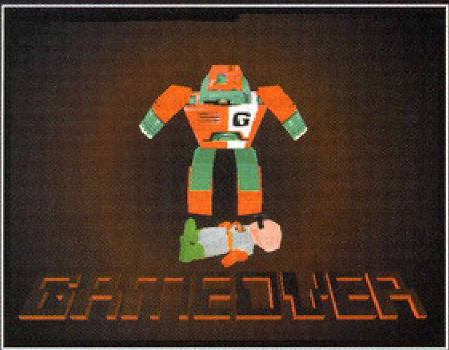
A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA



Una tranquilla giornata di Marzo, in una tranquilla redazione milanese, dove tre tranquilli prodi redattori si trastullavano nel vedere un capo redattore decisamente meno tranquillo (giuro che è l'ultima volta che uso questo termine all'interno dell'intero numero!), impegnato in un devastante tour de force via cavo, a cavallo delle linee telefoniche di mezza Europa… Ma ecco che - tutto ad un tratto - la desolata quiete di quel soleggiato pomeriggio primaverile, veniva interrotta da un evento quanto meno inatteso: dopo l'ennesima conversazione con una delle più suadenti vocine di segretaria anglosassone mai sentita prima, infatti, capitan Petrullo si alzava in tutta la sua imponenza e diceva con voce tonante: "C'è un gioco nuovo; lo vuoi fare tu?". Fu allora che i cieli si aprirono e dallo squarcio nelle nuvole scese - levitando tra mille e fulgenti bagliori - la scatola di Robotron X. Solo dopo interminabili attimi di religioso silenzio (e soprattutto solo dopo aver infilato il disco argenteo nel lettore CD) i nostri coraggiosi redattori riuscirono di nuovo a proferir parola…solo per rispondere al buon Roberto, che arrivava e chiedeva con voce innocente: "Bello…per che cos'è?" …sorvolando il fatto che stavo giocando sul nuovo e scintillante Pentium 200 redazionale, si levò da me e da Zolthar un'unica e stereofonica risposta: "Per Play Station, forse?". E solo dopo aver confessato al povero Roby che non



Come vedete, fin dall'inizio di ogni livello, vi troverete addosso in pochi secondi un marasma di gente.



Ogni volta che non riuscirete a salvare il mondo, dovrete beccarvi dieci tonnellate di latta saltellanti sullo stomaco.

HELP

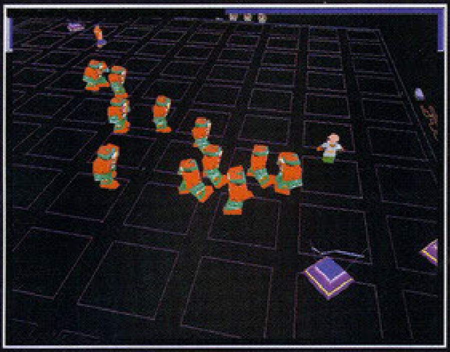
- ✗ Muovetevi spesso lungo i bordi della griglia di gioco: in questo modo potrete evitare funambolici slalom tra i robot e non dovrete continuamente guardarvi alle spalle.
- ✗ Cercate di salvare più civili possibile, in modo da accumulare molti punti e da ottenere un sacco di vite bonus.
- ✗ Ogni volta che superate uno o due livelli senza perdere vite, salvate la partita: con il procedere del gioco, il completamento di alcuni schemi vi porterà anche a perdere cinque o sei vite…e ricordatevi che una volta terminati i tentativi a disposizione, dovrete ricominciare tutto da capo!

ALTERNATIVA

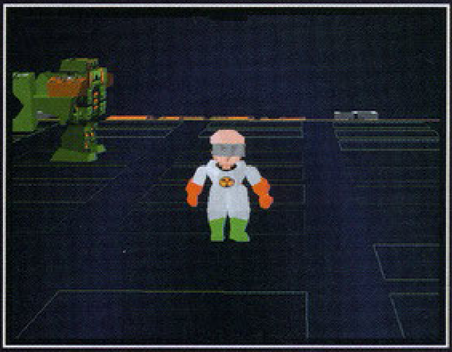
Flip Out (Gametek): scopi diversi, ma schema di gioco molto simile: rapida successione di livelli arcade con difficoltà crescente, ma obiettivi sempre identici.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	SVGA (Compatibile con i driver DirectX)
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera o joypad (fortemente consigliato!)
NOTE	Il gioco funziona solo sotto Windows95
SOFTWARE HOUSE	G

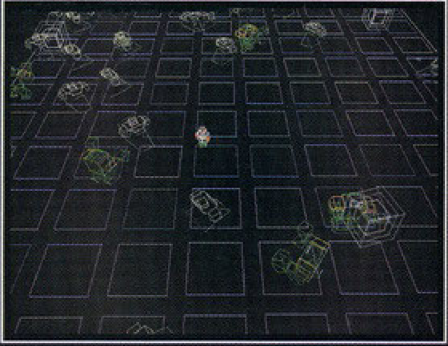


Ehi…scherzavo quando dicevo che il rosso non vi dona!



Meglio guardarsi alle spalle: quell'energumeno non sembra avere buone intenzioni!





Ecco a confronto due visuali, di cui la prima in modalità Textured Graphic e la seconda in modalità Wireframe Graphic (evitabile, a meno che abbiate problemi di fluidità)

Clonazioni, esperimenti genetici e studi sul DNA: oggi argomenti al centro di irrisolvibili contrasti e polemiche…domani unici baluardi che ci permetteranno di portare a casa la pellaccia. E' proprio vero che non ci sono più le mezze stagioni!

era vero che stessimo provando un nuovissimo emulatore software per PSX, che la quiete tornò a regnare sovrana.
Comunque, se vi state chiedendo il perché di questo lungo quanto delirante affresco di vita redazionale, la risposta è presto data: incredibile, ma vero, ci troviamo di fronte ad uno degli ormai pochi titoli per cui bastano circa tre o quattro righe per descrivere trama e schema di gioco. Vediamo: 2084. Ormai il genere umano ha raggiunto un tale livello in campo tecnologico, da poter produrre un tipo di robot addirittura superiore ai suoi inventori; logicamente, se le cose fossero andate per il verso giusto non saremmo qui a giocare, quindi vi basti sapere che i robot si sono rivoltati, hanno assogettato l'homo sapiens e voi siete l'ultima speranza per l'umanità!
RobotronX è un titolo arcade che punta tutte le sue carte sulla frenesia e la velocità dell'azione di gioco: vi troverete proiettati su una griglia in grafica wireframe e tutto quello che dovrete fare è eliminare tutti i robot ed i droidi che vi salteranno in testa, cercando di portare a casa la pelle di livello in livello.
Come per tutti gli shoot'em up che si rispettino, anche in questo caso potrete potenziare il vostro armamento raccogliendo qua e là gadgets ed oggettini vari e poi…beh (incredibile ma vero), penso di essere riuscito a dire proprio tutto…a questo punto, per sapere cosa ne penso o per cercare di carpire qualche ulteriore particolare, non vi resta che correre a leggere i box e le didascalie. Hasta la vista!

ZOOM IN

Alla faccia del progresso al servizio dell'uomo!

Che ne dite di dare un'occhiata alle folte schiere di lattine più o meno intelligenti, che tenteranno di mettere la parola fine alla vostra esistenza?

GRUNT: le unità GRUNT (acronimo di Ground Roving Unit Network Terminator…aoh, mica pizza e fichi!) sono state progettate e create con un unico scopo: farvi fuori! Ne troverete diversi modelli: dalle classiche scatole di latta telecomandate a quelli volanti, dai tipi corazzati a quelli invisibili…insomma, c'è n'è per tutti i gusti!
HULK: a differenza dell'omonimo supereroe verde, questi droidi non hanno proprio nulla di incredibile…tranne il fatto di essere indistruttibili. Classificabili anch'essi in quattro diverse specie, hanno come scopo primario quello di eliminare tutti gli esseri umani che si trovano sulla griglia di gioco (compresi voi, naturalmente) e di privarvi così della possibilità di racimolare punti preziosi.
ENFORCER: noiosissimi robot che passano il loro tempo libero a piazzare mine antiuomo sul vostro cammino; si muovono molto rapidamente e sono dunque molto difficili da eliminare…ma se pensate che siano i nemici più ostici che dovrete affrontare, vi basterà leggere la riga sotto per mettervi l'anima in pace!
SPHEROID: come preannunciato, ecco a voi i robot in assoluto più rognosi dell'intero gioco: decisamente corazzati e resistenti ai vostri colpi, non hanno nient'altro di meglio da fare se non continuare a sfornare droidi di tipo Enforcer…un consiglio: eliminateli prima possibile, o in pochi secondi verrete letteralmente sommersi da quintali di latta!
TANK: serie di droidi più o meno "imbottiti" a seconda del modello, destinati all'eliminazione di tutto ciò che si muove su due zampe! Sparano proiettili rimbalzanti, missili a ricerca di calore o raggi laser e – in ogni caso – non saranno molto disponibili al dialogo: dei veri energumeni!
QUARK: e per la serie "Tale padre, tale figlio" ecco a voi i 'genitori' dei Tank: mentre si dilettano a sfornare e ad abbandonare carri armati per tutto lo schermo, queste unità schizzano da una parete all'altra della griglia diventando così un bersaglio alquanto ostico da colpire; comunque, non disperate: in media bastano un paio di colpi per tirarli giù!
BRAIN: dulcis in fundo…chi poteva mancare all'appello, se non degli enormi tizi macrocefali in grado di riprogrammare gli umani in automi senza pietà e di sparare letali onde velenose (?!) a destra e a sinistra? Fortunatamente, questi cervelloni si sono dimenticati a casa il giubbotto antiproiettile e così abbatterli non sarà per voi molto difficile.

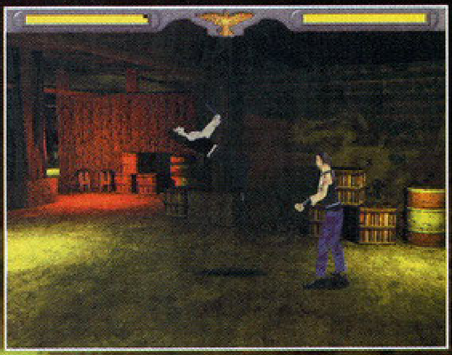
OPINIONE

75

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Mhhh…carino, ma niente di più! Dopo meno un'ora di gioco avrete capito che le cose nuove da vedere sono già finite e quindi, non farete altro che portare a termine gli oltre 50 livelli prima di riporre il tutto su uno scaffale della vostra camera. Belle le musiche (ci mancava altro…il CD serve quasi solo a contenere le 20 tracce audio che costituiscono la colonna sonora!) e da elogiare il fatto che per giocare non è necessaria alcuna installazione (a parte logicamente per i salvataggi su hard-disk). Comunque tutto questo non basta proprio: sebbene ci siano più di 30 tipi di nemici differenti, i vostri avversari si differenziano solo per particolari irrilevanti, alla fine sembrano più o meno tutti uguali! E poi per favore…un po' di varietà tra un livello e l'altro! Giudizio finale? RobotronX, sebbene sia davvero immediato e divertente, offer decisamente troppo poco per sperare di farsi almeno notare nel marasma del mercato software del giorno d'oggi.





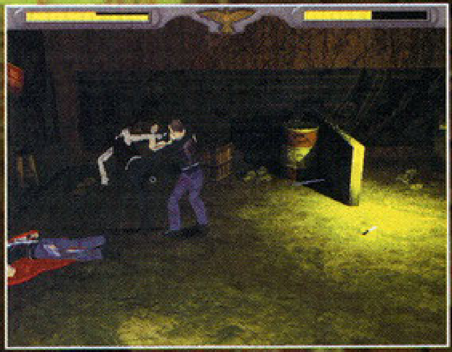
Non è fuga, ma una ritirata strategica.



Le inquadrature dall'alto saranno piacevoli ma talvolta poco pratiche.



Fin qui tutto bene e Ashe si può gustare i fondali molto pregevoli.



Ditemi che le animazioni sono brutte e vi mando il protagonista a casa..

A CURA DI GIANLUCA TOSCA

Se da bambini avete sempre rubato la merendina a un vostro amico e un giorno lo vedete che avanza verso di voi con un corvo sulla spalla, cominciate a correre con le gambe a mulinello.

La prima cosa che salta all'occhio, nel senso che ti acceca, è il notevole indurimento (leggi anche pesante stato di alterazione e/o fastidio) del protagonista Ashe. Se analizziamo un attimo la situazione non possiamo dargli torto. Punto primo, il gioco comincia con quattro brutti ceffi che sparano in testa, pigliandoli pure in giro, a lui e a sua figlia. Punto secondo lui praticamente si chiama "cenere" (traduzione del nome) e questo è menare sfiga. Punto terzo in tutto il gioco non c'è manco un bagno. Punto quarto, almeno all'inizio, l'unico suo amico è un corvo. Tenendo presente questi fatti potete capire perché impersonandolo vorrete far fuori una città. Le trama è la stessa della pellicola cinematografica. A grandi linee, perché sono maledettamente buono, vi dico che dovrete, prima di poter riposare in pace in una tomba linda e duratura, uccidere i cattivoni che vi hanno a loro volta ammazzato. Le vostre cellule celebrali avranno giustamente sentenziato che dovrebbe trattarsi di un picchiaduro. Bravi, o meglio brave (le cellule), perché il gioco rientra in questa categoria. Una volta settata la difficoltà, tre le opzioni possibili, e poco altro lo spettacolo comincia. Sarete di fronte ad un locale con davanti un uomo di guardia, questo primo contatto vi servirà per capire che dovrete solo picchiare e per familiarizzare con le vostre mosse. A proposito di queste ultime sappiate che avrete calci e pugni di vario genere (anche se temo manchino i calci volanti e derivati) più la presa con relativo lancio del malcapitato, senza contare le mosse speciali o combo. Naturalmente non vi tolgo la sorpresa di scoprirle e ora vi parlo delle armi. In perfetto stile arcade avrete la possibilità di usare molti tipi di oggetti d'offesa e, udite udite, lanciarli violentemente sul nemico; l'oggettistica a disposizione varierà di livello in livello e sarà sicuramente varia, da subito troverete la bottiglia da spaccare in testa o lanciare piuttosto che il coltello, per poi arrivare nei livelli più avanzati a spade, mitragliatori e bombe. Un'arma non convenzionale sarà rappresentata da dei teschi che potrete utilizzare alla stregua di granate. Non gioite troppo della varietà dei giocattoli a vostra disposizione perché anche il nemico saprà utilizzarli magistralmente,

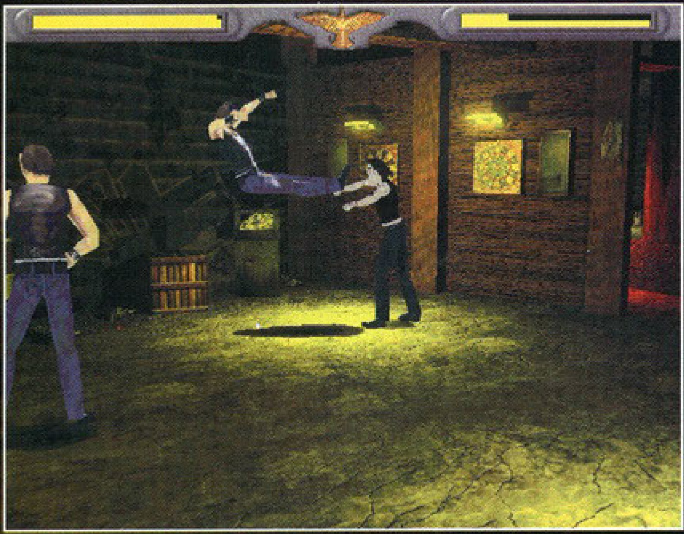
Guardate cosa ho trovato in tasca, i livelli del gioco

ZOOM IN

LA TAVERNA: Comincerete qui a picchiare motociclisti, importuni vari e una barista da incubo.
IL MOLO: Che bello è spappolar, sulla riva del mar, scaricatori e altri simpaticoni
LA NAVE: Lanciatori di coltelli ed energumeni armati proteggono un vostro caro "amico".
LA TOMBA: Fanatici religiosi turberanno la visita alla vostra tomba per cercare risposte.
IL CIMITERO: Finalmente troverete la vostra degna sepoltura, sempre infastiditi dai fanatici.
LA CHIESA: Ci sarà da picchiare sodo, per cambiare, e trovare ciò che è poco santo.
IL GIORNO DEI MORTI: Festa messicana che sarà festa per voi solo se sopravviverete, per la cronaca tenterete di trovare la vostra amica Sarah.
SECOND COMING CLUB: Il vostro scopo non sarà bere un goccio, ma... indovinate un po'.
LA TORRE DI JUDAH: La scuola di Nanto non c'entra nulla, ma questa è la dimora del vostro peggior nemico, piena anche di demoni con cui giocare Monopoli.
BORDERLANDS: l'ultimo livello prima del finale, non ditemi che ve lo devo raccontare.
FINALE: Il livello dopo il penultimo, non ditemi che volete sapere che l'assassino è il maggiordomo.

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera/ Joystick/ Joypad.
NOTE	Guardatevi sempre le spalle, potrebbe esserci il corvo dietro di voi!
SOFTWARE HOUSE	Acclaim



Nella più classica delle risse non può mancare la presa e relativo volo.



Osservate sotto il cadavere il corvo che comparirà una volta ripulita la locazione.

non sarà carino quando vi troverete, e so che succederà, in un corpo a corpo mentre un altro bonaccione vi svuota sulla schiena il caricatore. Tornando allo svolgimento vero e proprio del gioco, mi sembra ci fossimo fermati all'inizio con la simpatica guardia. Una volta fatta fuori entrerete nel locale e subito dovrete menar le mani per stendere quattro o cinque energumeni e sappiate che non sarà affatto raro l'attacco contemporaneo di più persone. Ripulito l'atrio comparirà un grosso corvo sul pavimento che durante tutto il gioco vi indicherà la direzione da una locazione all'altra, proseguendo incontrerete altre persone che dovrete uccidere, andando ancora avanti ne incontrerete e sterminerete altre ancora, questo fino alla fine, senza un attimo di tregua. Circa ogni due livelli incontrerete uno dei vostri carnefici, dotato di un particolare modo di combattere, consideratelo come "il mostro di fine livello". Fare a botte stanca e indebolisce, purtroppo per voi non sarete invulnerabili come nel film, tuttavia oltre alla energia vitale (recuperabile tramite delle maschere simili alla vostra che alcuni nemici regaleranno) usufruirete di un certo numero di reincarnazioni, anch'esse segnalate sulla barra dell'energia, una volta finite però sarete morti del tutto e dovrete cominciare daccapo o utilizzare la password dell'ultimo livello completato. Concludo dicendovi che avrete poco tempo per picchiare i nemici, scaduto il quale voi diventerete molto deboli e loro molto forti, questo in ogni locazione, che l'atmosfera sarà sempre tesa e molto "fumettosa" e che il gioco si basa sul sistema a telecamere fisse già utilizzato in Alone In The Dark, molto suggestivo ma a volte poco felice nei combattimenti.

OPINIONE

80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

La prima caratteristica da accennare è certamente il legame siamese che accomuna il gioco all'omonima fatica cinematografica. Nel fantastico mondo dei videogiochi spesso trasposizioni di questo genere si rivelano un'autentica fetecchia, non mi sembra il caso di TCCOA che si mantiene su livelli dignitosi. Soprattutto l'originale idea del viaggio attraverso la città colpisce favorevolmente, anche perché per quanto si possano trovare nuove e fantasiose mosse e personaggi, la formula vincente dei picchiaduro rimane: ring, combattenti, boss finale. Nel prodotto da me testato, che a scanso di equivoci vi ripeto si tratta di un puro e semplice "uccidi ciò che si muove", si trova appunto la variante di seguire un percorso, purtroppo fisso e inalterabile, picchiando tutti con una buona varietà di mosse e di armi.. I combattimenti sono veramente reali, le animazioni rimangono fluide anche nei "primi piani" e le Texture dei personaggi quanto dei fondali, vi sconsiglio la bassa risoluzione con tutto il cuore, sono disegnate ed applicate bene. I nemici saranno intelligenti, di più con il progredire dei livelli, e dotati di una certa varietà di mosse. Anche voi ovviamente ne avrete molte ed Ashe sarà abbastanza intelligente da scegliere mosse lievemente differenti da quelle impostate in certi casi. Saranno invece motivo di duolo alcune inquadrature poco idonee ad un combattimento o addirittura il cambio di inquadratura, sempre durante la lotta se il personaggio si muove fuori dal campo. Pure l'interazione con l'ambiente, che consiste nel raccogliere armi o vita e affrontare prove di abilità quali saltare lungo alcuni lampadari, è abbastanza limitata e sgradevole, vedere tavoli e sedie senza poterci saltare sopra o usarli non è piacevole. In pratica è un gioco non bellissimo ma divertente, a metà tra un arcade e un picchiaduro, che potrebbe offrire un ottimo spunto per futuri prodotti di simile impostazione.

ALTERNATIVA

Pray For Death (Lightshock/Virgin): Picchiaduro più classico ma stessa impostazione all'insegna "dell'allegria".
Alone In The Dark (Infogrames): So che c'erano più enigmi che mazzate, ma atmosfera e inquadratura a telecamere fisse sono molto simili a TCCOA.

HELP

Oggi ho incontrato il mio amico corvo che mi ha sussurrato qualche consiglio.

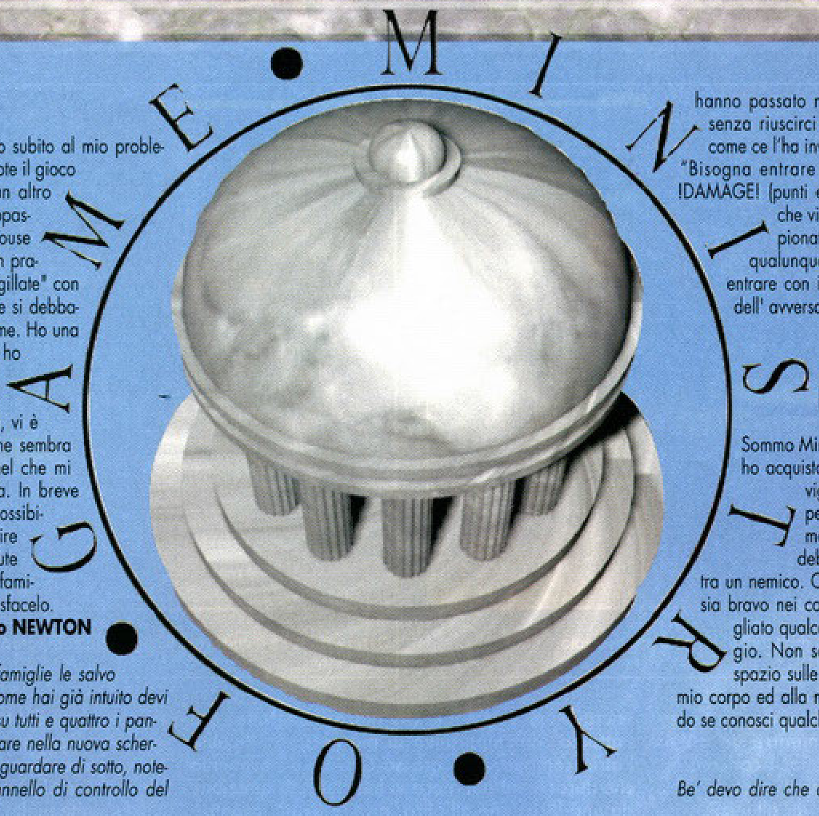
- ✗ Non sarà raro che vi troviate in inferiorità numerica, cercate di non averne mai uno dietro.
- ✗ Lasciate una relativa autonomia nel tipo particolare di colpo ad Ashe nelle situazioni più intricate.
- ✗ Se un nemico vi spara e uno vi è addosso tentate di metterlo sulla linea di tiro, il piombo farà male anche a lui.
- ✗ Usate al meglio tutte le armi lanciandole contro i nemici se volete cambiarle, la pistola ad esempio scoppia.
- ✗ Per contro non fatevi stendere con le armi da fuoco in mano perché esplodono.
- ✗ Il fucile a pompa è ottimo anche come oggetto contundente.



Non c'è nessun errore di prospettiva, me le hanno proprio suonate copiosamente.



Il tizio della foto è Spider Monkey, il primo dei vostri carnefici che inviterete al silenzio perenne.



A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI

THE DIG

Mi complimento per la rivista e passo subito al mio problema. Per Natale ho regalato a mio nipote il gioco The Dig della LucasArts memore di un altro titolo (Indiana Jones IV) che mi ha appassionato. Ora dopo pochi colpi di Mouse ci siamo (ci gioco anch'io) bloccati. In pratica siamo davanti a quattro porte "sigillate" con relativi quattro pannelli, suppongo che si debbano aprire le porte ma non capisco come. Ho una Barra Viola con incisi dei simboli che ho provveduto a impostare sui pannelli, ho una Barra Gialla, un Oggetto Rilevatore ,un Bracciale e altri oggetti, vi è una Rampa per accedere a quella che sembra una Centrale Elettrica e poi un Tunnel che mi porta ad una stanza a tenuta Stagna. In breve stiamo gironzolando in tutte le parti possibili, ma non siamo in grado di proseguire nel gioco e ciò sta minando la salute mentale sia nostra sia delle relative famiglie. Per favore aiutateci ad evitare lo sfacelo.

Piovano Dario NEWTON

Caro Dario stai tranquillo, le vostre famiglie le salvo io (altro che consulente coniugale). Come hai già intuito devi impostare i simboli della barra viola su tutti e quattro i pannelli quindi prendi la rampa per arrivare nella nuova schermata. Qui dovrai portarti sul bordo e guardare di sotto, noterai una lente staccata, clicca sul pannello di controllo del robot. La sequenza per raccogliere la lente è la seguente: viola 4 volte, giallo 2 volte e rosso una volta. Ora premi il pulsante triangolare per fargli eseguire la sequenza. Per mettere la lente al suo posto invece la sequenza è: viola 5 volte, blu 4 volte e rosso una volta quindi premi di nuovo il tasto triangolare. Ora se torni nella stanza con le quattro porte "sigillate" (Nexus) ne troverai una aperta.

hanno passato notti intere tentando di inserire il cheat senza riuscirci e rimedio ripubblicandolo esattamente come ce l'ha inviato il buon Raffaele.

"Bisogna entrare nel campionato e scrivere la parola !DAMAGE! (punti esclamativi compresi) al posto del nome che viene richiesto, poi bisogna uscire dal campionato e a questo punto selezionare una pista qualunque (anche l'arena). Ora potrete davvero entrare con il cofano della vostra auto nella fiancata dell' avversario."

Raffaele Brunozzi

DAGGERFALL

Sommo Ministry of Game,
ho acquistato (seguendo il vostro consiglio) il meraviglioso Elder Scroll: Daggerfall. Purtroppo però, anche se ci sto giocando da due settimane, il mio personaggio è ancora molto debole e viene ucciso ogni volta che incontra un nemico. Ora non so se è per via del fatto che non sia bravo nei combattimenti in tempo reale o se ho sbagliato qualcosa nella fase di creazione del personaggio. Non sarebbe possibile avere un piccolissimo spazio sulle auree pagine PCGP per dare sollievo al mio corpo ed alla mia mente? (In altre parole ti sto chiedendo se conosci qualche cheat) Grazie.

Lorenzo Sardegna, Milano.

Be' devo dire che qualcosa di anomalo c'è se il tuo personaggio muore anche per un raffreddore, ma non disperare perché a dispetto dei vecchi detti popolari, nei videogiochi anche alla morte c'è rimedio. Per avere un personaggio sovrumano basta editare il file <BIOGxxTO.TXT> (dove al posto delle x devi mettere un numero da 00 a 17 a seconda della classe del personaggio). Dentro questo file infatti si può modificare il valore di partenza di tutte le caratteristiche del tuo alter ego. Se non è comodo questo...

Aaah, la primavera!!! Come si può non essere gioiosi in un periodo in cui sbocciano i fiori ed i primi amori? Smettetela di accanirvi su intricatissimi enigmi o su imbattibili boss di fine livello. Uscite all'aria aperta, rotolate per i prati in fiore (magari non da soli... NdBDM), trotterellate nel sottobosco, giocate a nascondino con Hansel e Gretel. Insomma basta cheat! Da questo mese la rubrica è chiusa finchè non tornerà il brutto tempo. Come? Licenziato?!? No BDM fermo, non ti scaldare...AHIA! ...io stavo solo scherzando... AHI! ...sai siamo ad Aprile... OUCH!

RAYMAN

Salve a tutti quelli dell'allegra redazione di PC GAME PARADE. Vi spedisco questa E-Mail in quanto non ho potuto fare a meno di notare che nel numero di Ottobre della vostra rivista, nella sezione Ministry of Game, il caro Tazio non si è impegnato bene nella ricerca dei cheat code del gioco platform Rayman. Ebbene Tazio quei codici al contrario di quanto affermavi ESISTONO!!!, ed eccoteli qui sotto elencati.

Durante il gioco:

RAYLIVES	per ottenere 99 vite
RAYPOINT	per avere 5 punti di energia
RAYWIZ	per avere 10 tings in più
GOLDFIST	per avere il pugno d'oro
WINMAP	per finire automaticamente il livello
POWER	per avere tutti i poteri nella cartina delle locazioni:
ALWORLD	per avere accesso a tutte le locazioni
CBRAY	per passare al livello speciale nello schermo dei continue:

SU-GIU'-DESTRA-SINISTRA per avere 10 continue

Tanti saluti.

Balducci Enrico, Seregno (MI).

DESTRUCTION DERBY

Raffaele Brunozzi ci ha fatto sapere che il cheat pubblicato sul numero 48 di Gennaio per Destruction Derby non è completo (e quindi inutilizzabile). Mi scuso con tutti quelli che

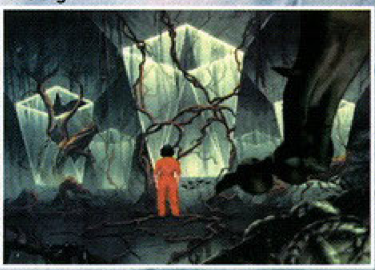
BIG RED RACING

Ciao Ministry of Game,
come molti sono un appassionato di giochi automobilistici e di tutto ciò che ha a che fare con traiettorie, cordoli e sorpassi. Ultimamente sono usciti parecchi giochi di questo genere e tutti molto validi (per la felicità di tutti gli appassionati come me) tra i quali Big Red Racing, l'oggetto di questa lettera. Non ti sto chiedendo di aiutarmi ad andare avanti nel gioco o di qualche trucco per vincere in una determinata pista perché io l'ho già finito. Sono solo curioso di sapere se esiste qualche cheat per rendere il gioco più divertente, grazie.

Romano Geloni, Novara.

Ciao Romano, sono contento che tu sia riuscito a finire un gioco senza l'ausilio di alcun cheat, è sicuramente molto più soddisfacente. Cercando nella mia somma biblioteca dei

The Dig



Rayman



Scrivete a:

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:

PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93
20157 Milano


athena
DA QUANDO MIO FIGLIO STUDIA CON MARIO
NE SÀ QUANTO UN'ENCICLOPEDIA
Mario
il tuo amico PC
intel inside
pentium
PROCESSOR
Il logo Intel Inside e Pentium sono marchi registrati di Intel Corporation

cheat sacri (ovvero quella libreria dove i cheat si imprimono automaticamente sulle pagine dei libri appena un gioco esce nei negozi) ho trovato questo. Per far partire il gioco digita la seguente riga di comando: racing -car <nome macchina1> -car <nome macchina2> dove al posto di <nome macchina> dovrai inserire il nome di uno dei file corrispondenti alle varie vetture. Così facendo potrai gareggiare su qualsiasi circuito con le macchine da te selezionate (esempio: racing -car truck -car mini per gareggiare con il camion e la mini). Ah, quasi mi dimenticavo: il nomi dei veicoli li trovi nella directory di Big Red Racing più precisamente sono i file con estensione .vhc. Buon divertimento.

QUAKE

Caro Ministry of Game,
mi chiamo Nicola e vorrei molto che tu mi aiutassi. Ho acquistato da poco Quake e vorrei sapere tutti i codici per avere tutte le armi, chiavi e vita eterna.
Aiutami, ti prego perchè se no impazzisco!!!

Nicola Zanchin, Brusimpiano (VA)

I cheat di Quake li avevamo già pubblicati, ma siccome continuano ad arrivare tantissime richieste simili alla tua mi trovo obbligato a "concedere il bis", anzi, già che ci sono voglio esagerare proponendovi la lista DEFINITIVA dei cheat di Quake.
Tutti i comandi vanno inseriti nella console e dopo averli digitati bisogna premere invio.

GOD	*Invulnerabilità*
FLY	*Per volare (i tasti D e C per alzarsi ed abbassarsi)*
NOCLIP	*Clipping*
SV_GRAVITY ###	*Cambia la forza di gravità a ### (850 = standard)*
IMPULSE 9	*Tutte le armi con munizioni*
GIVE S ###	*Per avere ### shells*
GIVE N ###	*Per avere ### nails*
GIVE R ###	*Per avere ### rockets*
GIVE C ###	*Per avere ### cells*
GIVE #	*Per avere una delle 6 armi (un numero da 3 a 8 al posto di #)*
GIVE H ####	*Per avere #### energia*
IMPULSE 255	*Quad Power*
*MAP *.bsp*	*Per cambiare livello (con il nome della mappa al posto dell'asterisco)*
IMPULSE 11	*Per avere una runa.*
NOTARGET	*I mostri ti ignoreranno fino a che non li colpisci*
SKILL #	*Per cambiare livello di difficoltà # = 0-3 (0: Easy, 3: Nigthmare)*
VERSION	*Mostra le informazioni sulla tua versione di Quake*
KILL	*Suicidio*

NHL 97

Caro Ministry of Game,
sono un vostro assiduo lettore nonché appassionato di simulazioni sportive. Non a caso, infatti, sono un fan della collana EA Sports che, a mio avviso, può vantare le migliori simulazioni di qualsiasi sport. A proposito di EA Sports volevo sapere se esiste qualche cheat per il meraviglioso, fantasmagorico, ecc. NHL 97. Spero che esista qualcosa per renderlo ancora più divertente. Ciao.

Gianfranco Fuoco, Salerno.

Per tua fortuna esistono e sono anche parecchi. Per prima cosa devi digitare WAGD tenendo premuto il tasto SHIFT per abilitare la modalità cheat, quindi ti puoi sbizzarrire con i seguenti comandi:

H	Segna la squadra di casa
V	Segna la squadra ospite
P	Termina il periodo
G	Termina la partita
O	Vai ai supplementari
I	Causa un infortunio
F	Causa una scazzottata
T	Rimpicciolisce i giocatori ogni volta che lo premi
SHIFT-T	Ingrandisce i giocatori ogni volta che lo premi
1	Espulsione di due minuti
2	Espulsione di quattro minuti
4	Espulsione di cinque minuti
5	Tiro di rigore

Big Red Racing



Quake



M.A.X.

Straripante Ministry of Game,
per mesi ho letto la tua rubrica senza però mai scriverti. Approfittando dei cheat richiesti da altri lettori o sfruttando pezzi di soluzione pubblicati da te sempre per venire in aiuto ad uno di noi lettori. Ma ora basta! Ho deciso di smetterla di nascondermi e così ti ho scritto questa lettera. Il mio problema riguarda M.A.X., sono arrivato ad un punto dove il nemico è troppo forte e non riesco in nessun modo a vincerlo, perciò, ti sembrerò banale, ti chiedo di snocciolarmi qualche utile cheat, grazie.

Stefano Greco, Rho (MI)

Non ti preoccupare Stefano, non sei stato affatto banale. In fondo io sono qui proprio per "snocciolare" cheat come dici tu, mica per fare il Karaoke. Passando al tuo problema eccoti una serie di Cheat che sicuramente ti faranno passare notti più tranquille.

MAXAMMO	*Carico di munizioni*
MAXSURVEY	*Rivela la locazione di tutte le risorse*
MAXSPY	*Rivela la locazione di tutti i nemici*
MAXSUPER	*Porta l'unità selezionata al 30° livello*
MAXSTORAGE	*Riempie i magazzini di materie prime*

ALIEN TRILOGY

Caro Ministry of Game,
sono disperato! È da non so quanti giorni che tento di finire Alien Trilogy, ma con risultati negativi. Ormai mi sono stufato di farmi prendere in giro da quei quattro stupidi alieni assassini. Se esiste un cheat, ti prego, dimmelo!!!
Attendo fiducioso una tua risposta.

Roberto Geloni, Rimini.

Caro Roberto da quanto ho capito non devi avere una bella cera in questi giorni e siccome non mi piace vedere della brava gente che si rovina la salute in questo modo per colpa di quei bruttissimi extraterrestri invadenti, ti darò una mano.
Durante il gioco digita:

comeandhaveago	*Per avere tutte le armi*
ifyouthinkyouarehardenough	*Munizioni illimitate*
nadiapopovXX	*Salta di livello (XX = 1-34)*

GENE WARS

Incommensurabile Ministry of Game,
ti dico grazie già da ora. Sono sicuro al duecento per cento che tu potrai risolvere il mio problema. Il gioco in questione è Gene Wars (il simulatore bellico di Gene Gnocchi ah, ah, ah.... ehm...) e la domanda è: sai dirmi se e quali cheat esistono?
Grazie e ciao!

Antonio Lucca, Firenze

Mi fa piacere che ci sia gente con tutta questa fiducia, ma devi sapere che io posso fare solo l'impossibile non l'incredibile (ancora per poco). Per fortuna, comunque, il tuo caso rientra nel campo dell'impossibile perciò non è stato difficile trovare tra le mie preziosissime pergamente quella di Gene Wars.
Per prima cosa devi digitare SALOMONAXE dirante una partita per attivare i cheat, a questo punto potrai usare i seguenti comandi:

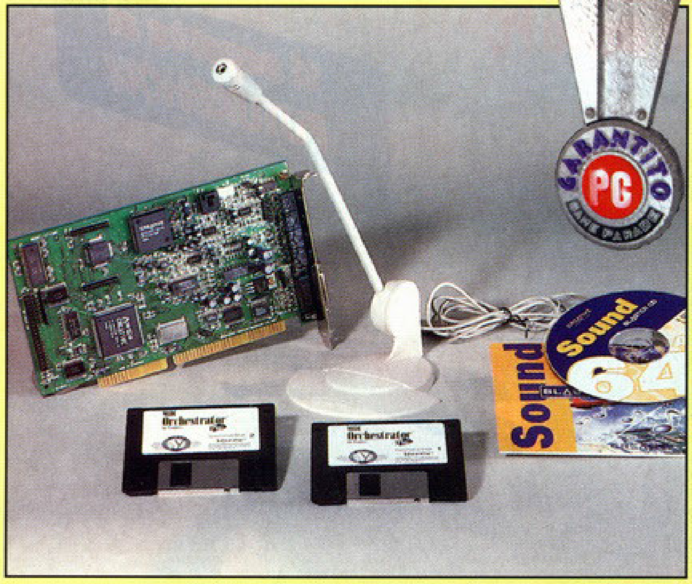
B	*Costruzione istantanea*
D	*Stato della memoria*
C	*Da accesso a tutti gli ibridi*
L	*Più monoliti*
S	*Migliora la tecnologia*
T	*Rende tutte le strutture trasparenti*
W	*Per vincere la missione*
SHIFT-Z	*Rivela la mappa*
F5	*Per far apparire un Duranium Bulb*
F6	*Per lasciare giù una bomba*
F7	*Spara alle creature*
F10	*Soldi*

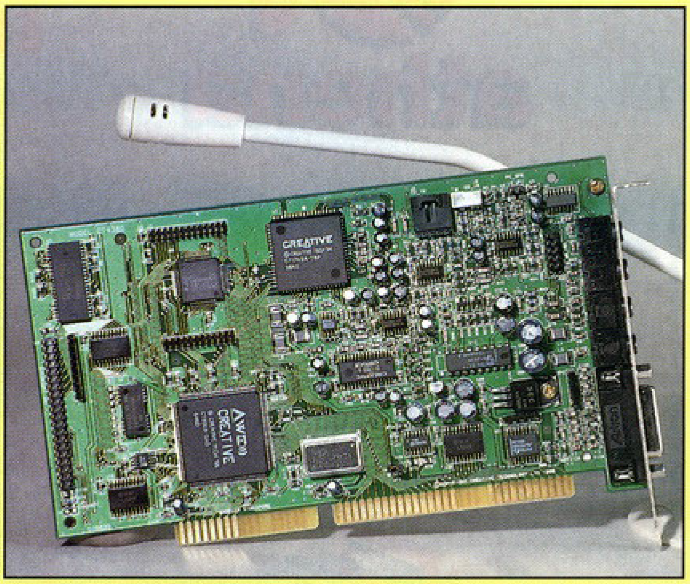
TOMB RAIDER

Attenzione, attenzione!!! Questo cheat potrebbe essere eletto Cheat dell'anno (ma forse anche del secolo) e proprio per questo l'ho tenuto per ultimo. Una nostra amica lettrice, Lisa Drepecep, ci assicura che se si riesce a finire Tomb Raider per due volte di fila senza mai uscire dal programma (ovvero, ahimè, senza mai spegnere il computer) tornando nella villa di Lara Croft si potrà ammirare la nostra eroina girare per la villa come mamma l'ha fatta!!! I ragazzi della Core si meriterebbero un applauso...

Epilogo

Non so perchè, ma questo mese mi sono divertito più del solito a rispondere alle vostre domande, probabilmente, come dicevo all'inizio sarà per via dell'aria primaverile. Comunque resta il fatto che se non verrò eletto nuovo presidente della Warner Bros. ci rivedremo (metaforicamente parlando) fra un mese.





A CURA DI ALBERTO FALCHI

Sound Blaster Awe64

Finora la Creative ha sempre prodotto delle buone schede sonore, delle periferiche che però avevano il difetto di non essere adatte a un pubblico particolarmente esigente, cioè chi il computer lo usa per far musica a certi livelli, e non solo per diletto. Tutto questo sino a ora.

La Creative ha tentato il colpaccio, proponendoci una scheda audio adatta sia ai videogiocatori più esigenti, quelli che desiderano il massimo del coinvolgimento quando giocano a Quake, che a coloro che il PC lo usano per fare musica, e in particolare agli utilizzatori di sequencer Midi, il tutto a un prezzo tutto sommato onesto vista l'elevata qualità del prodotto. Visto che ho poco spazio a disposizione andrò subito a parlarvi delle caratteristiche tecniche di questa eccezionale periferica, iniziando a elencarvi le differenze da quello che fino a ora era il modello di punta delle Soundblaster: la AWE32. Incominciamo col dire che il numerino inciso a caratteri sulla scatola indica il numero massimo di voci che è possibile ascoltare contemporaneamente utilizzando il lettore multimediale di Windows. La AWE32 per eseguire un brano Midi utilizzava solamente 32 canali, tutti quelli consentiti dal chip EMU-8000, presente anche nella AWE64. La differenza sta nel fatto che quest'ultima utilizza, insieme al chip, una tecnologia chiamata Wavesynth, che permette attraverso un particolare software (fornito a corredo) di utilizzare altri 32 canali. Mi spiego meglio: ultimamente avrete visto che sul mercato sono uciti parecchi emulatori di Wavetable, dei programmi che, a spese della potenza di calcolo della CPU, utilizzavano dei campiono sonori al posto degli strumenti sintetizzati dal chip FM presente in tutte le Sound Blaster. Tramite questi programmi era possibile ascoltare i brani MIDI come se si possedesse una AWE32, pur avendo solamente una SB16 (eccezione fatta per gli effetti di riverbero e di chorus). La AWE64 utilizza in contemporanea la sintesi Wavetable e un programma simile a questi per suonare contemporaneamente 64 canali. Questo utilizzando il lettore multimediale: infatti se usate un sequencer MIDI potrete suonare altri 32 canali utilizzando il chip FM, e altri 32 se acquistate un modulo aggiuntivo, per un totale di 128 canali. Questa è la novità principale del nuovo prodotto Creative, ma i miglioramenti non i limitano solamente a questo. E' stato per esempio ottimizzato il rapporto segnale/rumore: questo è possibile riscontrarlo utilizzando un qualsiasi programma che analizzi il segnale in entrata. Utilizzando la mia SB16 l'analizzatore mi dava un rumore di fondo di circa -65 db; dopo aver installato la AWE64 il rumore è diminuito a circa -69/-70 db. Forse a un semplice videogiocatore questo non dirà nulla, ma un musicista capirà l'importanza di questa piccola diminuzione del rumore in ingresso.

Altro cambiamento riguarda la memoria, o meglio, gli zoccoli di espansione della stessa: la memoria di base è sempre di 512Kb incrementabili ino a 8 Mega, ma al posto di utilizzare normali Simm a 30 Pin stavolta si potranno utilizzare solo moduli apposta, in modo da non creare problemi di compatibilità e da aumentare ulteriormente le prestazioni, dal momento che i moduli forniti da Creative avranno un tempo di accesso minore a quello delle normali Simm.

Per il resto la scheda è identica alla AWE32, utilizza lo stesso processore per il 3D-enanchment, ha le stesse entrate e le stesse uscite, l'interfaccia IDE integrata e un'uscita MIDI. Insomma, un'ottima scheda a basso costo adatta anche a coloro che usano il PC per fare qualcosa di serio dal punto di vista musicale (e ve lo dice un musicista).

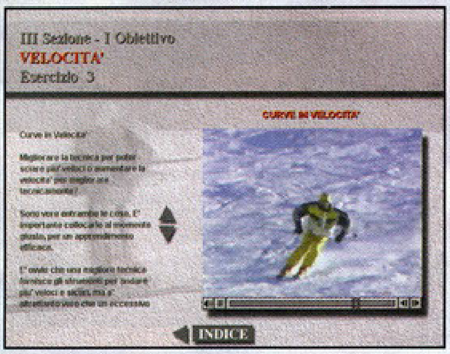
PRO

- Potete ascoltare brani Midi con 64 canali!!!
- Grazie alla tecnologia Wavesynth non sarete legati agli strumenti memorizzati nella wavetable, ma potete crearvene di vostri.
- Rapporto segnale/rumore migliorato.

CONTRO

- Se non siete musicisti probabilmente non apprezzerete a fondo le caratteristiche di questa ottime scheda audio.

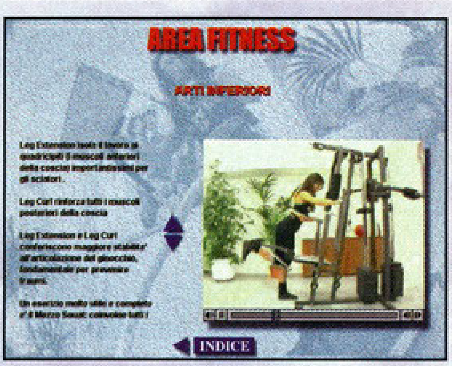
DISTRIBUTORE: Creative



Ogni lezione sarà costituita dal testo e da un filmato dimostrativo.



Dovrete cimentarvi in un test per accedere alla sezione per esperti.



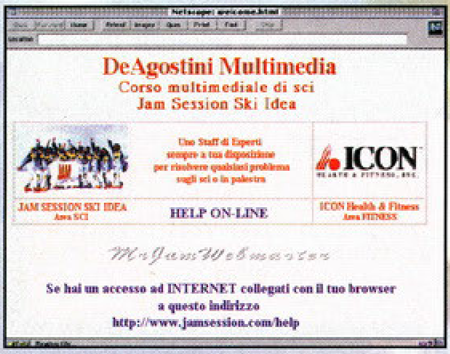
Non solo sci ma anche tutti gli esercizi necessari per prepararsi alle piste.

A CURA DI GIANLUCA "FIOCCO DI NEVE" TOSCA.

Sciare con ritmo

Ora il Computer sa anche perfettamente sciare, e ve lo insegna pure.

Il primissimo impatto che si può avere scrutando per la prima volta questa opera De Agostini Multimedia è di avere sottomano una versione multimediale dei manuali che hanno la pretesa di insegnarti a fare qualunque cosa.
Nella mia vita ne ho visti veramente di tutti i tipi, da quelli che insegnano a fare gli Origami con la lingua ai libri che promettono di farvi apprendere le arti marziali in una settimana. Ho sempre saputo dell'esistenza di questi libri infernali ma mi sono sempre chiesto se è mai nato qualcuno che li abbia comprati.
Magari è un quesito che turba anche le vostri notti, perciò vi dico che conosco una persona che l'ha fatto.
Questo mio amico ha comprato il manuale del Poker. Vi basti sapere che un altro mio amico adesso possiede una macchina identica a quella del primo, io invece vivo da poco in una casa e con un cane identici a quelli del fortunato possessore del manuale.
Con questo non voglio dire che questi libri non siano validi, ma solo che il mio amico è un fesso.
Non sono sicuramente dei fessi i realizzatori di questo CD-Rom, soprattutto i maestri di sci protagonisti dei numerosi filmati, un gruppo, combriccola, crogiolo, insieme, agglomerato umano o come vi aggrada chiamarlo di nome Jam Session che potrete regolarmente trovare sulle nevi di Les Des Alp. Non dovrebbe essere difficile farsi autografare il CD-ROM (rigorosamente sulla parte non disegnata) dai protagonisti, o spaccargli la faccia se vi stanno antipatici.
Ora sapete di cosa si tratta e chi saranno i vostri maestri, quindi è tempo di vedere cosa vi riserva questo prodotto. Il titolo molto ambiguo non vi tragga in inganno, non dovrete emulare le gesta pubblicitarie della Compagnoni e neppure sciare come foste in pista al Cocoricò, qui il ritmo è tutt'altra cosa.
Essenzialmente si tratta a mettere un po' da parte lo sci estremamente ragionato favorendo il brio e le sensazioni derivate dalla propria discesa. Insomma un approccio molto attivo e pratico fondato sulla autocritica del proprio modo di mordere la neve e senza tecnicismi esasperati.
Nel manuale ci sarà il primissimo approccio, del tipo i comandamenti dello sci, seguito da un breve sunto degli argomenti trattati.
Il corso è diviso in tre grandi e generali sezioni, che dovrebbero portarvi dallo zero assoluto fino a migliorare addirittura il ritmo e l'eleganza. A loro volta questa primaria divisione si ramifica in vari obbiettivi, tre per ogni sezione.
Analizzando la parte per i più inesperti (praticamente quelli che tentate in ogni modo di far cadere nei burroni quando andate a sciare) in poco tempo sarete in grado di curvare a sci paralleli, infatti l'obbiettivo primario è ovviamente lo spazzaneve e l'ultimo la curva più elaborata.
Entrando ancora più nel particolare si arriva alle lezioni vere e proprie, presenti in numero variabile e seconda dell'argomento.
Avrete a disposizione dimostrazioni dove generalmente vi verrà spiegato dettagliatamente lo scopo della lezione.
I temi tratteranno quelle parti legate al miglioramento più che allo svolgimento dell'azione.
Saranno presenti esercizi utili con e senza sci e verifiche dove verranno analizzati gli errori e le difficoltà più comuni.
Alla parte testuale più dettagliata e prolissa, sono stati affiancati filmati, uno per ogni esercizio, tema, etc., abbinati a qualcosa di più che un sunto del testo a fianco.
L'interattività di questo prodotto alla fine è esclusivamente la scelta dell'argomento interessato e la manipolazione dei filmati, avanti veloce piuttosto che frame to frame.
Un Glossario, una sezione Fitness per mettersi in forma, un test che fornisce la password per la sezione esperti e questa parte "Top Sky" completano il quadro di Sciare con Ritmo, piacevole e ben realizzato per quanto forse risulti un po' incompatibile l'argomento trattato con l'insegnamento statico che fornisce un computer. Salvo forse per i consigli di perfezionamento per chi già divora la neve.



Per tutte le vostre domande e problemi l'ormai immancabile sito Internet.

PRO
- Decisamente completo e curato.
- Una buona idea.
- Molto semplice, diretto e chiaro nelle spiegazioni.

CONTRO
- L'interattività è abbastanza limitata.
- La pratica vale più della grammatica.

DISTRIBUTORE: Mondadori



La strana capanna da dove inizieremo la nostra ricerca di EVE.



In questa costruzione incontreremo gente con problemi sentimentali.



Abbiamo trovato Peter: ora si tratta di riaccompagnarlo ad EVE.



Sono lontani i tempi in cui Peter Gabriel, leader dei Genesis, cantava le affascinanti melodie di "The lamb lies down on Broadway". Quei tempi sono, tristemente, finiti. Ma Peter Gabriel, da grande artista, ha saputo sempre rinnovarsi, trovare nuove energie ed ispirazioni da tutto quel che gli stava intorno, tecnologia e progresso dei computer compresi.

Peter Gabriel ci chiede di accompagnarlo alla ricerca di EVE per ritornare in paradiso. Chi di noi vuole davvero tornarci?

Fu uno dei primi a sfruttare le potenzialità informatiche per produrre il videoclip del brano "Sledgehammer", con degli stupefacenti (per l'epoca) effetti di morphing. Non molto tempo è trascorso da quando ci propose il suo primo CD interattivo dal titolo Xplora. Ora ritorna con questo nuovo prodotto: EVE (Evolutionary Virtual Environment), che minaccia di essere molto interessante. Nel booklet allegato questo CD viene definito come "L'avventura della musica e dell'arte", e di avventura effettivamente si tratta - anche se non nel senso stretto che intendiamo noi videogiocatori. Lo scopo di EVE è quello di guidare Adamo (Peter Gabriel) al ritrovamento del Paradiso perduto attraverso 4 differenti mondi. Ognuno di questi è caratterizzato da un brano di Gabriel combinato con l'opera di un artista contemporaneo e l'effetto finale è veramente suggestivo. Le immagini e i filmati sono di ottima fattura, in alcuni casi è possibile godere di una visuale dei luoghi mediante rotazione di 180° della schermata (alla Zork Nemesis, per intenderci). Un'altra interessante caratteristica è la possibilità di appropriarsi, nel corso dell'avventura, di alcuni samples dei brani presenti per poi mixarli nella maniera che più ci aggrada ed eventualmente salvarli e ascoltarli in un secondo tempo. Sarà inoltre possibile interagire con le creazioni artistiche pensate da Gabriel appositamente per EVE o incontrare scienziati, filosofi ed esperti della mente umana. Un buon prodotto insomma (basti pensare che si è già aggiudicato il "Milia D'Or" di Cannes come migliore realizzazione multimediale dell'anno). Dal punto di vista strettamente ludico la faccenda si fa più complessa: infatti, sebbene EVE ci venga presentato come un'avventura, un viaggio, è indiscutibile che non ci troviamo assolutamente di fronte ad un gioco vero e proprio, con i classici indizi da trovare ed enigmi da risolvere. E' vero che nel corso della storia ci troveremo ad affrontare puzzle e indovinelli, ma la soluzione non richiede mai più di un paio di click del mouse o un'accurata osservazione della schermata alla ricerca di qualche hotspot che farà cambiare colore al cursore mediante il quale ci spostiamo. Un'altra cosa che potrebbe far storcere il naso ai giocatori tradizionali è l'impostazione vagamente "psichedelica" di tutto l'insieme, l'impressione di viaggiare più per guardare e provare sensazioni piuttosto che con uno scopo preciso e una meta definita. All'inizio della storia, per esempio, dopo aver assistito alla fecondazione di un uovo da parte di uno spermatozoo (!) ci troveremo immersi in una sorta di ambiente boscoso e potremo raggiungere una capanna che conterrà una forma rotante. Cliccando su questa forma rotante apparirà una valigia dalla quale spunteranno un uomo e una donna completamente nudi che scompariranno alla nostra vista in men che non si dica. Da qui verremo trasportati su un'immensa superficie fangosa dove, facendo comparire delle orme tramite il cursore, raggiungeremo un'altra costruzione che conterrà nuovi personaggi e nuove sorprese. Tutto questo può essere estremamente coinvolgente se vi piacciono questo tipo di visioni oniriche oppure se amate dei sistemi piuttosto... "anticonvenzionali" per viaggiare con la mente. Il giocatore medio resterà un po' frastornato da questa concezione e molto probabilmente si annoierà dopo pochissimo,



Il nostro Adamo - Peter in tutto il suo splendore.

dovendo limitarsi a osservare quel che accade e non avendo vere e proprie cose da fare. In sostanza - per chiudere - EVE è un eccellente prodotto multimediale, realizzato con cura e molto ben fatto. Se amate Gabriel vi piacerà, se conoscete qualcuno che lo ama regalateglielo senza esitazioni. Probabilmente non farà impazzire coloro che amano smanettare sulla tastiera o sul mouse in cerca di nemici da far fuori o mostri da abbattere a colpi d'ascia, ma ragazzi, siamo seri! Non possiamo continuare ad andare in giro per corridoi a sbranare invasori alieni in eterno, ogni tanto può essere utile fermarsi e guardarsi attorno. Gabriel ce ne offre l'occasione. Coloro che si adegueranno potranno gioire dei nuovi ritrovati tecnologici che faranno godere appieno il senso della musica. I nostalgici (come me) verseranno calde lacrime sulla copertina del vecchio vinile di "The Lamb lies down on Broadway" pensando che il tempo passa.

Dove andare?

ZOOM IN

I mondi da splorare in EVE sono quattro: MUD, THE GARDEN, PROFIT, ART AND NATURE. E quattro sono i brani presenti nel CD: "Come talk to me", "Shaking the tree", "In your Eyes" e "Passion". Tutti in versioni inedite. Il programma richiede Quick Time e l'impostazione dello schermo a 32.768 colori. Meglio avere un CD-ROM 4x o superiore.

PRO

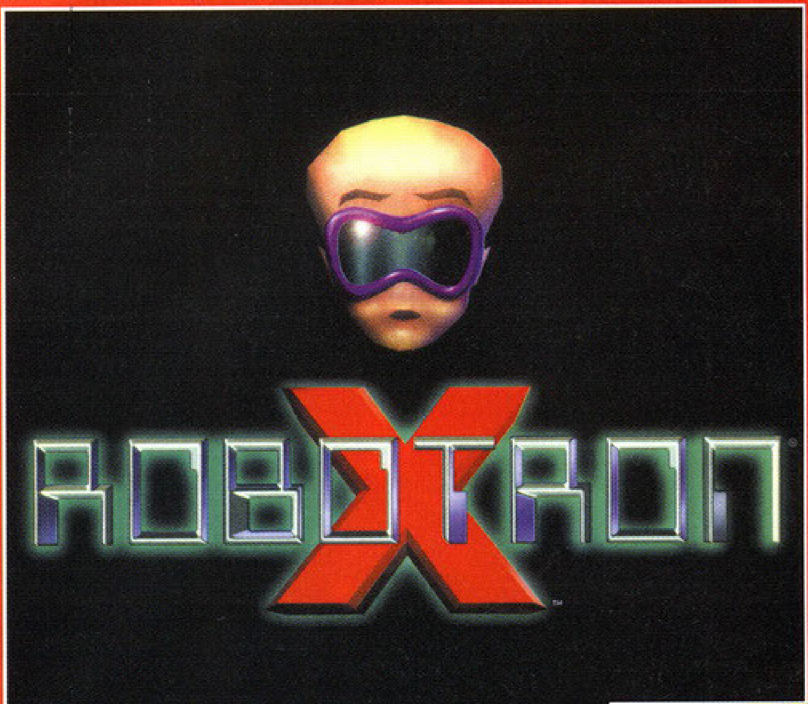
- Immagini curate e molto suggestive.
- Tecnicamente ben realizzato.

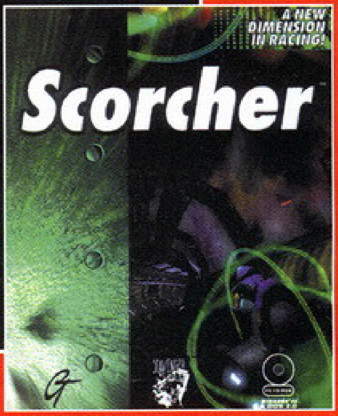
CONTRO

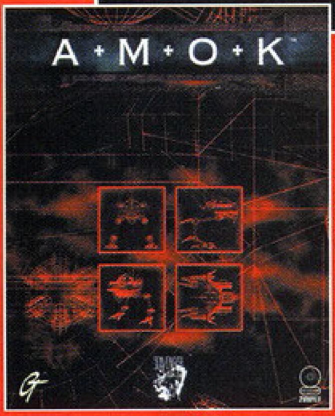
- l'ambientazione psichedelica può non piacere a tutti.

DISTRIBUTORE: Edel Company

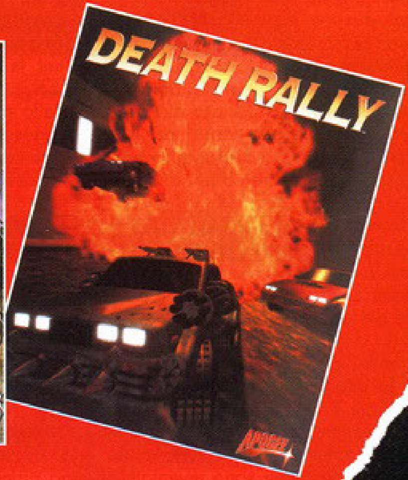
Dopo averli visti, non rimpiangerete più la "giocabilità" di una volta...











Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

ROBOTRON X

- UN GRANDE SUCCESSO DEGLI ANNI 80 ORA ANCHE IN 3D!
- VESTI I PANNI DI UNO STRANO PROFESSORE E DISTRUGGI TUTTI I NEMICI DEL LIVELLO PER POTER TORNARE A CASA.
- PIÙ DI 180 LIVELLI GIOCABILI PIENI DI CENTINAIA DI NEMICI.
- LO SCHEMA DI GIOCO INTUITIVO E IL GRANDE DIVERTIMENTO GLI CONFERISCONO UN'ENORME LONGEVITÁ.
- COLONNA SONORA "MARTELLANTE" E GRAFICA "PSICHEDELICA".

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 - 66 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Tastiera
- Windows® 95

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o compatibile
- Joystick o Joypad
- Windows® 95

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Il computer di domani



Il mondo dei personal computer è in continua evoluzione, non c'è neanche bisogno che vi faccia qualche esempio, tanto tutti sanno di cosa sto parlando. Processori, periferiche, accessori... ogni settimana c'è una novità. Più volte mi sono fermato a riflettere su questa corsa sfrenata verso il futuro, questo mese, però, voglio andare oltre e cercare di prevedere come saranno le cose tra un paio d'anni. Vi dico fin dall'inizio che queste supposizioni sono del tutto personali e per nulla attendibili; diciamo che sono alcune delle tante possibili strade che il mondo dell'informatica potrebbe prendere.

Iniziamo con l'architettura del PC che cambierà radicalmente. Non ci saranno più tutte quelle prese di forme diverse, ma solo una piccola porta seriale digitale a cui potremo attaccare in serie il mouse, la tastiera, le casse, il microfono, il modem e così via. I processori continueranno la loro evoluzione probabilmente senza fine, già oggi è possibile acquistare dei chip neurali che permettono al computer di riconoscere le impronte digitali, le immagini e, soprattutto, imparare dall'esperienza. Quest'ultima è in sostanza la vera evoluzione: un processore, oggi, può prevedere la prossima istruzione che dovrà eseguire in base a calcoli puramente meccanici. I processori neurali, invece, impareranno a escludere le possibilità meno probabili, in base alla casistica immagazzinata nella loro memoria. Più veloci, dunque, e più affidabili. Ci riconosceranno proprio come fa il nostro cane e forse ci faranno anche le feste.

Internet diventerà una cosa sola con le reti locali aziendali, quindi un dipendente potrà mandare un messaggio al suo capo sia che si trovi nell'ufficio affianco, sia a migliaia di chilometri di distanza. Tutto sarà collegato a Internet, le nostre agende tascabili, i cellulari, l'automobile, qualsiasi apparecchio digitale. Tra pochi mesi verranno messi in commercio i Net PC, dei computer compatti dedicati alla navigazione in Internet. Non avranno il floppy disk e neanche il CD-ROM, tutto il software necessario verrà prelevato direttamente dalla rete. I Net PC collocati negli uffici o nelle scuole avranno un lettore di carte magnetiche e ogni utente dovrà inserire la propria "card" per essere riconosciuto e avviare il sistema con la propria configurazione, un po' come si fa oggi con le password. Un amministratore di rete potrà decidere se fornire a tutti l'accesso a Internet, o magari solo la posta elettronica, in modo che i dipendenti non si distraggano dal proprio lavoro. Non vedremo più gli impiegati sfaccendati che giocano con un solitario, perché l'amministratore potrà impedire l'esecuzione di questi programmi.

I vecchi dischetti resteranno in commercio ancora per un po', mentre i CD-ROM sono costretti a essere sostituiti da qualcosa di più innovativo. Non sto parlando del DVD, che in effetti oltre alla maggior quantità di dati registrabili, aggiunge ben poco al concetto di CD. Mi riferisco, invece, ai CD-RW, del tutto simili ad un normale CD-ROM, con la differenza che i dati possono essere scritti, cancellati e riscritti proprio come su un floppy. Il sistema odierno di scrittura dei CD si basa su un raggio laser che incide la superficie del disco, fissando in modo indelebile le informazioni. I drive CD-RW, invece, modificheranno la cristallizzazione sulla superficie del disco con un processo reversibile e veloce. Naturalmente, i CD-RW costeranno un po' più di un floppy, si parla infatti di 20-25 dollari.

L'altra grossa novità saranno i monitor piatti basati sulla tecnologia TFT, quella, per intenderci, che viene utilizzata nei computer portatili. A questo punto qualcuno potrebbe obiettare che la qualità di questi display è nettamente inferiore a quella di un monitor tradizionale, ma questo dipende più che altro dalle limitate risorse energetiche di cui si dispone utilizzando un computer portatile. I monitor del futuro avranno una risoluzione molto maggiore a quella dei monitor a tubo catodico e consumeranno circa 5 volte quello che consuma lo schermo di un computer portatile. Con la stessa tecnologia verranno realizzati televisori dello spessore di pochi centimetri da appendere alle pareti come quadri.

Tutte queste cose di cui vi ho parlato non me le sono inventate di sana pianta; infatti, vi devo confessare che esistono già! Sono state presentate tutte al CeBIT, la più grande fiera europea di informatica (immaginate uno SMAU cinque volte più grande e dieci volte meno incasinato). I costi di queste nuove tecnologie sono al momento inaccessibili, come sempre del resto in questo settore, ma scenderanno in maniera esponenziale e non è escluso che tra qualche anno per scrivere un articolo come questo sarà sufficiente dettarlo alla propria calcolatrice tascabile...

Potenza 3D Arcade



MATROX MYSTIQUE

... potente, veloce, imbattibile: oggi il famoso acceleratore Matrox garantisce ai videogiochi 3D un'accelerazione mozzafiato di oltre 30 immagini al secondo ed è espandibile fino a 8 MB di memoria per conquistare una terza dimensione ancora più esasperata!

Matrox Mystique, con il formidabile Chip MGA-64 bit, la memoria SGRAM, la tecnica esclusiva Scatter Gather per la priorità del bus PCI, ti mette in orbita nel mondo dei videogames. Decine di nuovi titoli 3D, tutti i giochi DOS: Matrox assicura divertimento sprint...scopri i record di velocità con i titoli più "caldi" nel sito web Matrox! Ma non solo. Matrox Mystique è il tuo acceleratore insostituibile per tutte le applicazioni Windows e Video.

E non basta. Grazie a Matrox Mystique il PC è sempre "in": aggiungi il modulo Rainbow Runner Studio e parti alla scoperta di un nuovo eccitante universo video! Puoi montare filmati, comunicare in video su internet, divertirti con i giochi 3D sul grande schermo TV e tante altre fantastiche possibilità...

Con oltre 20 anni di esperienza, più di 200 riconoscimenti internazionali, scelta dai grandi Costruttori mondiali e nazionali di PC, Matrox è garanzia di qualità ed affidabilità. Chiedi la tua scheda Matrox Mystique ai migliori Rivenditori.

2 MB: Lire 319.000; 4 MB: Lire 399.000; 8MB (scheda + modulo): Lire 599.000. Prezzi IVA compresa



Destruction Derby™ 2

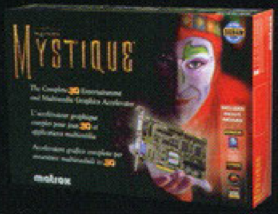


Mech Warrior™ 2



Scorched Planet™

Lire 319.000



OVER 200 AWARDS matrox

I migliori software in dotazione

Destruction Derby 2 — Psygnosis; MechWarrior 2 — Activision; Scorched Planet — Criterion; Vream Wirl; MPEG Player

matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it